Fate
フェイト/エクストラ
EXTRA
ビジュアルファンブック

新納一哉
プロデューサー

ワダアルコ
キャラクターデザイン

奈須きのこ
シナリオ

武内崇
サーヴァントデザイン／キャラクター原案・監修

huke
宝具デザイン

◆ Guest creater ◆

tearfish
晩杯あきら
威未図
伊藤ベン
碧風羽
うき
飛鳥
甘塩コメコ
すみ兵
しめ子
魔界の住民
やすゆき
フルーツパンチ
ふゆの春秋
赤りんご
人比良
黒八

ISBN978-4-04-854608-9
C0076 ¥1900E

定価　本体1900円（税別）

発行　角川書店

Fate
フェイト/エクストラ
EXTRA
ビジュアルファンブック

新納一哉
プロデューサー

ワダアルコ
キャラクターデザイン

❖

奈須きのこ
シナリオ

武内崇
サーヴァントデザイン／キャラクター原案・監修

❖

huke
宝具デザイン

❖

◆ Guest creater ◆

tearfish

晩杯あきら

威未図

伊藤ベン

碧風羽

うき

飛鳥

甘塩コメコ

すみ兵

しめ子

魔界の住民

やすゆき

フルーツパンチ

ふゆの春秋

赤りんご

人比良

黒八

Fate/EXTRA
Visual Fanbook

Fate/EXTRA
フェイト／エクストラ ビジュアルファンブック
Visual Fanbook INDEX

004 **版権イラストギャラリー 編**

040 **設定資料 編**

041 **ワダアルコ キャラクターデザイン＆設定集**

- 041 プレイヤー（男・女）
- 042 セイバー
- 044 キャスター
- 046 アーチャー
- 047 ライダー＆間桐慎二
- 048 アーチャー＆ダン
- 049 キャスター＆ありす
- 050 ランサー＆ランルーくん
- 051 バーサーカー＆臥藤門司
- 052 アサシン＆ユリウス
- 053 ランサー＆遠坂凛
- 054 バーサーカー＆ラニ
- 055 セイバー＆レオ
- 056 藤村大河／間桐桜／柳洞一成／言峰神父
- 057 蒼崎青子／蒼崎橙子／両儀式／トワイス

058 **武内崇 デザイン初期設定資料集**

070 **Arena Guide in the Moon Cell**

072 **宝具デザイン資料集**

075 **スタッフインタビュー 編**

076 新納一哉（プロデューサー）

079 奈須きのこ（シナリオ）

082 ワダアルコ（キャラクターデザイン）

084 武内崇（サーヴァントデザイン／キャラクター原案・監修）

087 **ゲストイラストギャラリー 編**

087 tearfish

088 晩杯あきら

089 威未図

090 伊藤ベン

091 碧風羽

092 飛鳥

093 うき

094 甘塩コメコ

095 すみ兵

096 しめ子

097 魔界の住民

098 やすゆき

099 フルーツパンチ

100 ふゆの春秋

101 赤りんご

102 奥付

128 **小説「Seven's feel」**
文：人比良　挿絵：黒八

115 **ドキッ！マスターだらけのビジュアルファンブック（ポロリはないよ）**
漫画：ワダアルコ

107 **カラーコミック　サーヴァントの主張**
漫画：ワダアルコ

※本書の最後のページよりお読みください

Fate/EXTRA

フェイト／エクストラ ビジュアルファンブック

Visual Fanbook

版権イラストギャラリー 編

通常版ジャケット
イラスト　ワダアルコ

描きおろし「フェイト／エクストラ　ビジュアルファンブック」カバーイラスト
イラスト　ワダアルコ

イラスト：ワダアルコ

イメージイラスト

イラスト：武内崇

限定版タイプムーンボックス
イラスト　武内崇

限定版タイプムーンボックス
イラスト：武内崇

限定版タイプムーンボックス
イラスト：武内崇

TYPE-MOON エース VOL.4 表紙
イラスト：武内崇

月刊コンプティーク 2010年4月号表紙
イラスト　武内崇

TYPE-MOON エース VOL.6　表紙より
イラスト　線／ワダアルコ　塗り／タイプムーン

予約特典「Fate／the Fact」表紙
イラスト：ワダアルコ

イラスト：ワダアルコ

イラスト：ワダアルコ

イラスト：ワダアルコ

イラスト：ワダアルコ

イラスト：ワダアルコ

イラスト：ワダアルコ

イラスト・ワダアルコ

初回特典冊子「Fate the Fact」で語られる暗号を解読すると出現する URL から、とある操作をすると凛がセラフに向かう前に残したメッセージを聞くことができます。 そこでの凛の回想として幼い頃の彼女の姿を残したもの。

イラスト：ワダアルコ

アニブロゲーマーズ限定版購入特典
イラスト　ワダアルコ

ソフマップ限定版購入特典
イラスト：ワダアルコ

いまじん購入特典
イラスト　ワダアルコ

Wondergoo 限定版購入特典
イラスト：ワダアルコ

メッセサンオー限定版購入特典
イラスト　ワダアルコ

アニメイト購入特典
イラスト：ワダアルコ

着せ替え七変化　ゲームクリア時イラスト
イラスト　ワダアルコ

着せ替え七変化　着せ替えアンケートファン投票１位　巫女服イラスト
イラスト：ワダアルコ

着せ替え七変化
イラスト　ワダアルコ

着せ替え七変化「ミニキャラ」
イラスト：ワダアルコ

Fate/EXTRA
フェイト／エクストラ ビジュアルファンブック
Visual Fanbook

設定資料 編

自己の存在証明を模索する迷える少年少女

Master (male) Rear
セラフに存在するアバターとしてはごく平凡な容姿で、遠坂凛が彼をNPCと勘違いしたほど。

Master (female) Front
プリーツスカートに校章入りワッペン、ワンポイントの青いリボンなど汎用的な女子制服と言える。

Master (female) Rear
プレイヤーが自身を投影するキャラクターだけあって、全体的に控え目のデザインとなっている。

Master (male) Front
作中でその中を見ることは叶わないが、ジャケット下の肌着までしっかりと設定が用意されている。

❖プレイヤー

プレイヤーの分身となる少年少女。セラフにアクセスする以前の記憶がなく、その目的や願いどころか自分のことすら分からない状態で聖杯戦争に身を投じる。

Creators Comment

Character Design ❖ワダアルコ

2人ともそこまで目立たず……しかしモブすぎず……ということだったので文化部にも運動部にも所属できそうな……、性格も明るいかもしれないし暗いかもしれない、でもサーヴァントたちにオーラはないが愛らしいマスターだなと思ってもらえるように描きました。
クラスで三番目くらいにかっこかわいい2人のつもりです

Data Archives in the Moon Cell

Category : **Master** [player]

プレイヤー(男・女)

Personal Data for Saber

遍歴 itinerancy

古代ローマに君臨する暴君として、その悪名を後世に残した人物。周囲の不理解や裏切りに悩み続け、謀略と毒に彩られた苛烈な生涯を送ったとされる。暴君としての悪名は宗教勢力や元老院を弾圧したことに由来するが、市民たちを愛する良き為政者でもあり、市井の人気は絶大だったとも言われている。

能力 status

本来は持ち得ないスキルを主張さえすれば短期間だけ獲得できる「皇帝特権」や、呪いとも呼べる「頭痛持ち」など、生前の出自を色濃く残す個性的なスキル群が目を引く。

CLASS	セイバー
マスター	プレイヤー
真名	???
宝具	招き蕩う黄金劇場(アエストゥス・ドムス・アウレア)
キーワード	隕鉄の鞴(いんてつのふいご)「原初の火」(アエストゥス・エストゥス) ローマの大火

筋力	―	幸運	―
耐久	―	対魔力	C
敏捷	―	皇帝特権	EX
魔力	―	頭痛持ち	B

素性 identity

Personal Word 芸術家肌

競技会や演劇についての造詣が深く、あらゆる人々の人生を美しいと讃えるセイバー。みずからを芸術家と謳う彼女にとって「美しさ」というものに対する価値基準はとても高い。

Personal Word 乙女心

主人公のほころんだ笑顔に思わぬ動揺を見せるセイバー。いつも尊大で理不尽だが愛らしい暴君ぶりを発揮しているセイバーが、こんな少女らしい一面を見せることも……。

Personal Word 王道

非の打ち所がない王であるレオをつまらぬと評し、彼に仕える聖騎士に対しても忠臣の道を説くセイバー。彼女の掲げる王道とは、人々を華々しく栄えさせてこそのものだという。

Creators Comment

Character Design ワダアルコ

原作セイバーはやっぱり絶対的な存在でした。
一所懸命描いてはみたものの、この子はこれでいいのだろうか。
皆さんに愛して貰えるんだろうか。ご迷惑をおかけはしないだろうか。
当時の私の限りを尽くしましたが、至らない部分が本当に申し訳ないと悩んだ部分も多々ありました。
皆さんが吹き込んで下さった命が、ものすごく可愛いわんこでとても幸せです。感謝申し上げます。

深紅の衣を纏いし優雅なる暴君

セイバー

CV: 丹下桜

卓越した剣技とバランスのとれた能力を持つ剣士のサーヴァント。みずからを「余」と呼称し敵味方を問わずその言動は尊大だが、マスターに対する信頼は厚い。

Servant **Front**

その最大の特徴は前面が半透明になっているスカート。美にこだわるセイバーらしい服装と言える。

Data Archives in the Moon

Category : **Servant** [pl

セイバー

Servant Rear

気品に満ちたセイバーの後ろ姿。その背面は意外に露出度の高いデザインとなっている。

武器設定 Designed by huke

隕鉄の鞴「原初の火（アエストゥス　エストゥス）」と呼ばれる深紅の大剣。その名はまさに火のような激しさを持つセイバーにふさわしい。セイバーお手製の武器らしく、そのデザインにもこだわりが感じられる。

その銘には「regnum caelorum gehenna（天国と地獄）」と刻まれているという。

表情集

感情を隠さず発露させるセイバーだけあって、さまざまな表情を見せてくれる。その多彩な表情から彼女の唯我独尊ぶりが伝わってくる。

Face pattern 1

Face pattern 2

Face pattern 3

Face pattern 4

Face pattern 5

Face pattern 6

Face pattern 7

新納一哉

本当に……一言では語れないキャラです 「Fate」を名乗る作品を作るにあたって「セイバー的な存在にそばに居て欲しい」という気持ちと、「Fate」ではない「Fate」を作るのだから「セイバーそのものが居るべきではない」という葛藤の中で、皆が悩んで生まれてきたキャラです。彼女は企画書の最初のページにいましたし、PSP に最初に表示されたのも彼女。
しかし、どう扱っていいかわからない……というあやうげな状況のままでした。そんな中でも、少しずつ少しずつ……ワダさんから正式デザインを頂き、huke さんから頂いた武器をもたせ、モーション班がモーションをつけ、奈須さんが設定やセリフを掘り込み、丹下さんに声をあてて頂くうちに、だんだん愛着がわくキャラになってきました。数多くの人の力で「エクストラのセイバー」は形になり、最後に奈須さんのマイルームでのエピソードをもってズドン！と「産まれた」のです。それが 2009 年の冬。実はもう開発も終盤にさしかかったところでした。
「エクストラのセイバー」が産まれてからみんなが感じたのは「こいつは可愛いやつになったと思う、でも、愛してもらえるだろうか」という不安でした。その不安はそのとおりのもので、発表当初から彼女は多くの人に拒絶されていました。たぶん、自分もいちユーザーだったらそう思ったでしょう。それくらい原作セイバーは絶対的なキャラですし、エクストラのセイバーは危ういキャラだったと自覚しています。本当にドキドキしながら迎えた発売。その後の反響で、彼女と聖杯戦争に参加した方が、彼女をセイバーとして受け入れてくれたことに対して、本当に、涙が出るほど嬉しかったです。「よかった、よかった」とみな自分の娘を褒めるように喜んでいました。

Personal Data for Caster

❖ 遍歴 itinerancy

人間の少女として転生した、ある神の人格のひとつ。平安時代末期に鳥羽上皇に仕え、その博識と美貌によって寵愛を賜ったという。だが、陰陽師に"人間ではない"ことを暴かれ、人の世を追われることとなる。後に討伐軍によって破魔の矢を胸に受け、その神は人間に憧れた夢見る少女として最期を迎えた。

❖ 能力 status

キャスターのクラスらしく「呪術」や「変化」といった魔術系スキルが揃っている。しかし、これらのスキルに関しては色々と生前のトラウマがあるらしくあまり使いたがらない。

CLASS	キャスター
マスター	プレイヤー
真名	???
宝具	水天日光天照八野鎮石（すいてんにっこうあまてらすやのしずいし）
キーワード	呪術
	常世咲き裂く大殺界（ヒガンバナセッショウセキ）

筋力	ー	幸運	ー
耐久	ー	陣地作成	C
敏捷	ー	呪術	EX
魔力	ー	変化	A

❖ 素性 identity

Personal Word 良妻

マスターに対してなにかとスキンシップをとりたがり、甲斐甲斐しくも健気に尽くすキャスター。それは、彼女が生前に願った"良妻になりたい"という強い想いに起因している。

Personal Word 毒舌

ノリが軽く陽気なキャスターの性格は、主人公にとって大きな心の支えとなっている。だが、敵に対してはときおり辛辣な言葉を漏らし、その毒舌ぶりを披露することも……。

Creators Comment

Producer ❖ 新納一哉

原作のしがらみのない完全なニューキャラです。とにかく可愛いキャスター。こいつは開発中にコロコロとキャラが変わっていったのですが、そのキャラ変遷の要素をすべて飲みつつ暴走していって、非常に懐の広いキャラになりました。武内さんから最初に頂いたデザインがすごく可愛かったので「すげー！これだー！」となったのを覚えています。3D モデルでも一番可愛いキャラなのではと思っています。

Creators Comment

Character Design ❖ ワダアルコ

最初に見た武内さんのラフがものすごくかわいくて、この子は頂いたデザインそのまんま描いちゃっていいですよね！と確認をとったことを覚えています
表情パターンの指示が他の二人とは全く違うバリエーションでこんな顔するのか……どんなキャラなんだ……これ黒くない？いいの？　黒くしちゃっていいの？　ニヤリってしちゃうよ？と思ってたら安定のどす黒さで安心しました。かわいいです！

愛する主人に健気に尽くす半獣の良妻狐

Servant Front

キャスターの衣装は着物をベースとしているが、露出度の高いじつに独特なデザインとなっている。

❖ キャスター

CV: 斎藤千和

数々の魔術系スキルをあやつる魔術師のサーヴァント。なかなかに食えない性格で、かなりの毒舌家。だが、マスターにだけは健気で従順な姿勢を貫いている。

Data Archives in the Moon

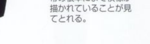
Category : **Servant** [pl

キャスター

Servant **Rear**

臀部から生えた大きな尻尾が印象的。また、帯の根本にまで模様が描かれていることが見てとれる。

武器設定 Designed by huke



宝具として発動すると一定時間、無尽蔵に魔術を行使することができるという。

豪奢な装飾が目を引くこの鏡は「水天日光天照八野鎮石」と呼ばれるキャスターの宝具。死者さえも蘇らせる神宝だが、英霊となり本来の力を制限されている現在のキャスターには、その真の力を発揮させることはできない。

表情集

その喜怒哀楽を可愛らしく表現しているキャスターの表情パターン。陽気で騒がしい彼女ならではの多彩な表情をうかがうことができる。

Face pattern 1

Face pattern 2

Face pattern 3

Face pattern 4

Face pattern 5

Face pattern 6

Face pattern 7

Personal Data for Archer

❖ 遍歴 itinerancy

己を殺し理想に徹した「正義の体現者」という名の無い英雄。彼は理想のもとに多くの命を切り捨て、救ってきた。だが命を秤に掛け、より多くを助けるという選択を繰り返す中で、彼は独善を執行する冷徹な装置へと変貌する。その結果、司法の手によって断罪されるという皮肉な末路をたどることとなる。

❖ 能力 status

アーチャーの能力的な部分における真価は、「投影」と言う特殊なスキルに集約される。精度を高めることでより強い効果を発揮する、錬鉄の英雄にふさわしいスキルと言える。

- CLASS　アーチャー
- マスター　プレイヤー
- 真名　???
- 宝具　無限の剣製（アンリミテッド・ブレイドワークス）
- キーワード　干将・莫耶 / 錬鉄の英雄

筋力	ー	幸運	ー
耐久	ー	対魔力	D
敏捷	ー	単独行動	C
魔力	ー	心眼(偽)	B

❖ 素性 identity

Personal Word　皮肉屋

敵味方関係なしに浴びせられるアーチャーの強烈な皮肉。特に弓兵のサーヴァントには皮肉屋が多いのか、ダンのアーチャーとは皮肉たっぷりの熾烈な舌戦が繰り広げられた。

Personal Word　縁

遠坂凛という少女に対してどうも気を遣っている様子のアーチャー。なんでも2人には根源に刻まれた腐れ縁があり、凛はアーチャーという英霊の誕生に深く関わっているらしい。

Creators Comment

Producer ❖ 新納一哉

女子サーヴァント二人が奔放なキャラクターだったので、この聖杯戦争を「地に足をつけた感じ」で語ってくれるお兄さんをいれよう！　と参戦させたのがアーチャーでした。みなさんご存知の頼れる背中、上から目線の物言い、その安心感と一緒に聖杯戦争に参加してみたい……と思った人は多いのではないでしょうか。アーチャーは原作「Fate」ファンとして嬉しいサーヴァントを目指しました。本作では、原作では触れられなかった過去のエピソードを見ることができますし、その機会をエクストラに与えていただけたことは光栄でした。

武器を鍛えることに特化した錬鉄の英雄

❖ アーチャー

CV· 諏訪部順一

遠距離からの投擲だけでなく、投影魔術による白兵戦もこなす弓兵のサーヴァント。慇懃に嫌味を語る皮肉屋だが、言葉の裏には主への気遣いが見て取れる。

Creators Comment

Character Design ❖ ワダアル

原作で一番好きな男性キャラなのでそういう意
く七転八倒しました。武内さんのアーチャーが
常にそこに捕われてしまい、変な顔量産を繰り
納得のいく形では出せたのですがもっと男前に
発売して時を経った最近、ようやくさらっと
ました。ごめんアーチャー！　個人的にゲーム
過去でとてもファン心が満たされました。

Servant Front ❖

その長身に赤い外套を羽織った浅黒い肌の青年。アーチャーというキャラが忠実に再現されている。

❖ Servant Rear

歴代「Fate」シリーズでも馴染みのあるデザインだが、描き手が変わると受ける印象も若干変わる。

❖ 表情集

あまり気持ちの揺れを表に出さないアーチャー。少ない動きでさまざまな感情を表現している。

Face pattern 1

Face pattern 2

Face pattern 3

Data Archives in the Moo

Category : **Servant** [pl

アーチャー

ワダアルコ

……すごく描きやすくて楽しかった
……なのでもう少しだけセクシー
……と今は思います。
……どうなるかというのを割と念頭に
……慎二の色の印象とあわせつつ、坊
……ちゃらい感じに変更して……といっ

Servant Rear
ライダーの気質が伝わってきそうな後ろ姿。豪胆な中にもどこか気品のようなものを感じさせる。

Servant Front
特徴は大きく開いた胸元と額から頬にかける傷。ライダーの豪胆な性格がデザインから見て取れる。

悪党の美学を貫く豪胆な女海賊

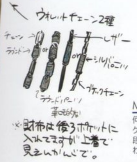
❖ライダー
CV· 高乃麗

機動力に優れる騎兵のサーヴァント。誰よりも自由かつ豪快で、刹那的な享楽を求める快楽主義者。金銀財宝を集めては派手に散財することをこよなく愛する。

己に陶酔する凄腕ハッカー

❖間桐慎二
CV· 神谷浩史

アジアのゲームチャンプで凄腕のハッカーという経歴を持つ。自己陶酔が激しく他人を見下すという少々問題のある性格。主人公とは一応、友人同士でもある。



Master Rear
何気ない後ろ姿だが後ろポケットの財布といった、普段は見えない部分へのこだわりが垣間見える。

Master Front
月海原学園のスタンダードな制服をラフに着こなす慎二　装飾品までもが細かく設定されている。

Personal Data for Rider

❖遍歴 itinerancy

生前は人類史上初、生きたまま世界一周を成し遂げた偉大な航海者にして、卑賤なる海賊でもあったライダー。彼女の功績をもとに、大英帝国は大航海時代における覇権を手中に収め、後にスペインの無敵艦隊を打ち破るまでに至った。サーヴァントとしてのライダーはいつも慎二を小馬鹿にしているように見えるが、決して彼を役不足と思っているわけではなく、マスターが悪党なら自分も悪党として楽しもうというスタンスを取っている。

❖能力 status

筋力や敏捷、魔力の数値からごく平均レベルのサーヴァントに見えるが、幸運とスキル「星の開拓者」の飛び抜けた数値の高さが目に留まる。これらはライダーの生前における世界一周という奇跡とも呼べる偉業を背景としており、彼女が人類史においてターニングポイントとなった英雄であることを示している。

CLASS	ライダー
マスター	間桐慎二
真名	???
宝具	黄金鹿と嵐の夜（ゴールデンワイルドハント）
キーワード	無敵艦隊 航海日誌

筋力	D	幸運	EX
耐久	C	対魔力	D
敏捷	B	嵐の航海者	A^+
魔力	E	星の開拓者	EX

❖素性 identity

Personal Word [for her Master]　**慢心**

自己顕示欲が強く、みずからの能力に陶酔する慎二。彼は聞かれもしないのに手の内を次々と晒して行き、その慢心が慎二とライダーを破滅へと導いていくことになる……。

Personal Word　**悪党の美学**

悪党として華々しく散り際を飾ろうとするライダー。そこからは刹那的な快楽の果てにある華やかな没落を良しとする、彼女の人生における哲学を垣間見ることができる。

Creators Comment

Producer ❖ 新納一哉

テーマは「姉弟」。慎二は年上の女性と組ませると輝くタイプだと思ったので、姉弟的なコンビを組ませるところからはじめました。ふりまわしてくれて、かわいがってくれるお姉さんがいると、可愛らしい慎二がより可愛くなるだろうと「わかりやすくアネゴ」が演じられる海賊系の英雄をあてがいました。アニキ的なキャラと組ませて「兄ちゃん兄ちゃん」みたいにデレデレになる慎二もありかなあとは、思ったのですが……。

Archives in the Moon Cell
Category : Servant & Master [vs 1st selection]
ライダー & 間桐慎二

Personal Data for Archer

❖ 遍歴 itinerancy

大本はシャーウッドの森を舞台に、民衆のために戦い続けたという、ある義賊の伝説がベースとなっている。アーチャーはその英雄とも呼べる義賊の名を襲名した、もとは名も無き狙撃手の1人。生前は孤独に日夜過酷な戦いを強いられてきたことから、森という地の利を活かした騙し討ちや罠といった奇襲戦術を得意としている。だがそれゆえに、武人として正々堂々の戦いを求めるマスターのダンとは何かと折り合いが悪い。

❖ 能力 status

全体的に平均値以上というバランスの良いステータスを誇るアーチャー。特に戦闘の準備段階で相手の戦力を削ぎ落とすという「破壊工作」のスキルは、罠を得意とする彼ならではの才能とも言える。ただし、このスキルの数値が高ければ高いほど、彼の英雄としての霊格が低いものであることを表している。

- CLASS　アーチャー
- マスター　ダン・ブラックモア
- 真名　???
- 宝具　祈りの弓（イー・バウ）
- キーワード　シャーウッドの森
顔のない王

筋力	C	幸運	B
耐久	C	対魔力	D
敏捷	B	単独行動	A
魔力	B	破壊工作	A

❖ 素性 identity

Personal Word [for his Master] **騎士道**

誇り高き軍人であるダンは騎士道に則った正攻法を矜持とする。騎士道という青臭い正義に悪態をつきながらも、それに殉じるアーチャーの表情はどこか晴れやかなものだった。

Personal Word **罠**

エリア一帯に毒を仕掛けたり、毒を塗った矢で敵マスターを直接狙うなど、より確実な勝利のために仕掛けられた罠の数々から、彼のリアリストとしての一面を垣間見れる。

Creators Comment

Producer ❖ 新納一哉

テーマは「正道邪道」。道を違える反目しあうコンビが、実はお互いを認め合っている、という熱い設定の2人です　アーチャーは初期の段階から、奈須さんが独自の人物感を提案して下さっていて、エクストラ中1　2位を争うような良いキャラになったと思います　また、鳥海さんの厭世的な演技がピッタリはまっていて、こいつほどフルボイスでなかったことを後悔するキャラはいなかったです　「オレから奇襲をとったらなにが残るんだってんだよ？　この甘いハンサム顔だけっすよ！　効果があるのは町娘だけだっつーの！」これ最高！

孤高に戦い続けた森の守り手

❖アーチャー

CV· 鳥海浩輔

遠距離戦を得意とする弓兵のサーヴァント。奇襲や罠といった騙し討ちを基本戦術とする。基本的には事なかれ主義で、いつも軽口を叩いては飄々としている。

Servant Front

自然の化身をイメージした森に溶け込む緑色の服飾と、アクセントとなる茶色のブーツが特徴的。

Creators Comment

Character Design ❖ ワダアルコ

アーチャーは武内さんのデザインを見た瞬間にこいつ
るわー！　女の子泣かしてるわー！　よしこれは一
しい顔にしようと思って自分の好みの感じに描きま
ユーザーの女性にモテモテだといいなと思います
ダンは学園内でかりそめの生活をしているという
ていなかったので校舎内にあるまじき格好をして
が、彼はどういうポジションで学園に配置された
謎です　教えてください。

Servant Rear

森でのゲリラ戦を
としたアーチャーら
く、素性を隠すため
フードが縫いつけら
ている。

騎士勲章を持つ忠義の軍人

Master Front

黒と緑の迷彩色が軍人らしいダンの服飾デザイン。老いを感じさせないカラーリングとも言える。

Master Rear

どこか神への信仰をイメージさせるデザインは、信仰のもとに戦った中世の騎士のようでもある。

❖ダン・ブラックモア

CV· 麦人

年齢相応の風格と揺るがぬ芯の強さを持つ老練な兵士。騎士道精神に溢れた人格者でもある。かつては西欧財閥の一角を担う、ある王国の狙撃手を務めていた。

Data Archives in the Moon

Category : **Servant** & **Master** [vs 2nd sele

アーチャー ＆ ダン

Character Design ◆ ワダアルコ

……それじゃみつあみで人形で！
……まいまい乗せられて進めました。手
……ツであって実際はきれいなお肌です
……ちょっと背が高い印象があるのでもう少
……してもよかったなあと思います。
……しまいましたが葬式用のトークハッ

少女の心を映し出した鏡像

Servant **Rear**

見た目はありすと同様だがキャスターのドレスは金属製で、表面にリボンの映り込みが見える。

Servant **Front**

黒を基調としたゴスロリ調のデザインと球体関節が、人形の持つ儚げな雰囲気を醸し出している。

◆キャスター

CV: 野中藍

マスターであるありすとうり2つの容姿を持つ魔術師のサーヴァント。常にありすに付き従って、唯一無二の友達として彼女の話し相手になっている。

Master **Front**

フリルたっぷりのエプロンドレスが、無垢な少女としてのありすの魅力をより一層引き立てている。

◆ありす

CV: 野中藍

無邪気に遊び相手を求め続ける無垢な少女。その幼い容姿とは裏腹に、学園内を自在に瞬間移動するなど、霊子ハッカーとしては桁違いの能力を誇っている。

Master **Rear**

大きなスカートに隠されているが、その中のドロワーズまでが綿密に描かれていることがわかる。

Personal Data for Caster

◆遍歴 itinerancy

このキャスターは架空の英雄であり、実在するある絵本の総称を指す。それは多くの子供たちの夢を受け止めることで1つの概念として成立した存在であり、物語が生み出した架空の存在を英霊にしたサーヴァントと言える。ありすという少女が望み、聖杯がそれに応えたことで作り出された。すでにこの世にはないありすが夢から醒めないよう、彼女が夢を見続けるために聖杯戦争という魔術師たちの闘争に身を投じる。

◆能力 status

キャスターというクラスの特性上、各ステータスは軒並み低い数値となっている。その代わりに強力なスキルを所有しており、特に「陣地作成」によって生み出される強力な固有結界「名無しの森」は、相手の自我を極限まで薄めることでアイデンティティを崩壊させるという恐ろしいものとなっている。

CLASS	キャスター
マスター	ありす
真名	???
宝具	永久機関・少女帝国（クィーンズ・グラスゲーム）
キーワード	ジャバウォック 名無しの森

筋力	E	幸運	E
耐久	E	変化	A^{+}
敏捷	E	自己改造	A
魔力	E	陣地作成	A

◆素性 identity

Personal Word [for her Master] **無垢**

無邪気な笑顔を投げかけながら、主人公を鬼ごっこに誘うありす。その無垢な瞳には悪意の欠片も感じられず、ただ純粋に主人公と遊びたいだけのようにも見えるのだが……。

Personal Word **残忍性**

ごっこ遊びだから首をちょんぎっても大丈夫だと言い張るキャスターたち。彼女たちの幸せを壊す邪魔者として認識された対戦者は、その無垢がゆえの残忍性に触れることになる。

Creators Comment

Producer ◆ **新納一哉**

テーマは「双子のダウナー幼女」。って、それはテーマじゃなくて趣味のキーワードですよね！　ありす陣営は、設定が一切無かったころから名前も外見も決まっていました。「双子」は、どちらがマスターでどちらがサーヴァントかわからないというネタにつながりましたし、マトリクスやサーヴァントの設定がしっかりしていたので、ミステリー要素のある良い幼女になったと思います　球体関節はワダさんの変態性です。制服を着させて、小等部の児童というなじませ方をしてもよかったかなと思っています。

Data Archives in the Moon Cell

Category : **Servant & Master** [vs 3rd selection]

キャスター＆ありす

Personal Data for Lancer

❖ 遍歴 itinerancy

ワラキア公国（現ルーマニア）の領主として、トルコ軍の侵攻に対し自国の独立を守った名高い英雄。もとは信仰の厚い人物で、キリスト教世界の盾とまで言われた高潔な武人だった。だが、高潔がゆえに敵味方を問わず多くの人間を串刺し刑に処したことで、後の創作により「串刺し公」の汚名を着せられ、今では世界でもっとも有名な怪物の1人となってしまっている。いわば創作が現実をねじまげたことで捏造された哀しき英霊とも言える。

❖ 能力 status

セイバーやアーチャーに並ぶ三騎士の一角だけあって、パラメータは全体的に高い数値を誇っている。特徴的なのは「無辜の怪物」で、これは生前の行いから生まれたイメージによって、過去の在り方をねじ曲げられた者に付与されるというもので、ランサーにこそふさわしいスキルと言えるだろう。

CLASS	ランサー
マスター	ランルーくん
真名	???
宝具	串刺城塞（カズィクル・ベイ）
キーワード	吸血鬼……？ ドラキュラ

筋力	B	幸運	D
耐久	A	信仰の加護	A+++
敏捷	E	戦闘続行	A
魔力	A	無辜の怪物	A

❖ 素性 identity

Personal Word [for his Master] **偏食**

愛するものしか口にできないというランルーくん。その愛に縛られた偏食的な彼女の生き様こそが、人としての純粋な在り方であり、真実の信仰であるとランサーは熱く語る。

Personal Word **怪物**

怪物という言葉に対し暗く沈んだ面持ちを見せるランサー。純粋すぎる価値観ゆえ他者から理解されず、その果てに「怪物」となった彼にとってこの言葉は重く苦しいものだった。

Creators Comment

Producer ❖ 新納一哉

ランルー陣営とガトー陣営はお遊び的な「閑話休題」がテーマです せっかくお遊びなのだから「見てみたいキャラ」と「戦ってみたいキャラ」で選びました。その中で「武内さんのデザインが見てみたいキャラ」として選んだのがランルー陣営です。武内さんデザインのいやらしい感じと、ワダさんデザインの肉食的な仕上がりがあいまって、個性的なキャラになったと満足しています

神の愛を見失った血塗れの槍兵

❖ ランサー

CV· 江川央生

槍術に長けた槍兵のサーヴァント。言動の端々から狂気を滲ませており、みずからのマスターを妻と呼んでは、信仰のような深い愛情を寄せている。

Creators Comment

Character Design ❖ ワダアル

ランサーは武内さんの鎧が格好良くできるだけ
出したかったのと揺れ物が禁止という縛りを
ちょっと変わったマント着用の戦士になりました。
し恰幅をよくすべきだったかなと思います。
ランルーくんは某マスコット的なと言われたので
もなく描いたら見事アウトでした。その節はすみ
た……！

Servant Front

全身黒ずくめの中、深紅のマントが大きく目を引く。マントにあしらわれた装飾はまるで牙のよう。

Servant

棘のような
ザインの
半身を覆う
り血が見た
象を与える。

お腹を空かせた痩せぎすのピエロ

Master Front

この洋服は「レンレンバーガー」のマスコットをイメージして作ったものだと劇中で語られている。

Master Rear

腰裏のリボンや靴の後ろに描かれた星印など、普段は見えない部分にも細かい装飾が施されている。

❖ ランルーくん

CV· 小林ゆう

愛するモノしか口に出来ないという拒食症のピエロ。道化らしく常にカタコトで会話を行う。派手な衣装のせいで判別が付きづらいが、性別は女性であるという。

Data Archives in the Moon

Category : **Servant & Master** [vs 4th sele

ランサー & ランルーくん

Character Design ❖ **ワダアルコ**

[illegible]わくわくして大喜びだったので
[illegible]でどこまでバーサクしていいの
[illegible]あくまで彼女らしさを保ちつ
[illegible]に描いたものはどこから見
[illegible]
[illegible]っていた以上にキテる人だった
[illegible]に振ればよかったなあと今
[illegible]

狂戦士と化した吸血鬼の姫

❖ バーサーカー

CV: 柚木涼香

理性と引き替えに強大な力を得た狂戦士のサーヴァント。バーサーカー化しているため意思疎通は難しいが、もとは無邪気かつ天真爛漫な性格であるという。

Servant Front

戦場に似つかわしくないそのシンプルな出で立ちが、逆に彼女の底知れぬ力を予見させてくれる。

Servant Rear

タートルネックの上着にロングスカートと、英霊らしからぬシンプルな出で立ちがなんとも特徴的。

暑苦しいまでに信心深いごった煮宗教家

❖ 臥藤門司

CV: 伊藤健太郎

鋼のごとき体躯を誇る巨漢。かつて古今東西の宗教を信仰しており、現在はみずからのサーヴァントであるバーサーカーを「真の神」と崇め狂信している。

Master Front

体中につけられた装飾品の数々が、あらゆる宗教を取り入れた臥藤という人物を強烈に表している。

Master Rear

ジャケットに編み笠という古今東西を織り交ぜたスタイル。後ろ髪のカラーリングも実に奇抜だ。

Personal Data for Berserker

❖ 遍歴 itinerancy

吸血鬼の大本となる「真祖」と呼ばれる王族の生き残りであり、また霊的により上位に位置する「星の意思」とされる存在でもある。吸血鬼ではあるが地球に宿る精霊の一種であり、自然現象が擬人化されたものと捉えるのが分かりやすい。マスターである臥藤は彼女を真の神と崇め信仰しているが、その間違った解釈のせいで本来の力が機能しない状態にある。彼女が持つ星の意思としての本来の力は桁違いのものであると言われている。

❖ 能力 status

理性を失うことでパラメーターのランクアップが得られる「バーサーカー化」や、敵対する相手より一段階上のスペックになれる「原初の一（アルテミット・ワン）」など、破格とも言える強力なスキル群が目を引くが、マスターであるガトーの勘違いによって、その機能は大きく制限されている。

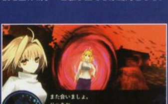
- CLASS　バーサーカー
- マスター　臥藤門司
- 真名　???
- 宝具　ブルート・ディ・シェヴェスタァ
- キーワード　吸血鬼……？ 真祖

筋力	A^+	幸運	D
耐久	B	バーサーカー化	A→C
敏捷	A	魔眼	A→C
魔力	C	原初の一	EX→×

❖ 素性 identity

Personal Word [for her Master] **狂信**

臥藤の願いは彼が神と崇めるバーサーカーによる、その素晴らしき慈悲を万民に与えることだという。勘違いから始まったこの信仰が、彼を聖杯戦争へと駆り立てる原動力となる。



Personal Word **規格外**

マスターである臥藤が破れたことで、本来の力を取り戻したバーサーカー。脱出不可能と言われるセラフから、いとも簡単に抜け出していくその力はまさに規格外の存在と言える。

Creators Comment

Producer ❖ **新納一哉**

ランルー陣営と同じく「閑話休題」の中で、「戦ってみたいキャラ」のほうです。このバーサーカー、原典的には地球最強の存在なので、こいつと「戦えるようにする」ためには能力を奪う必要がありました。それがガトー（の馬鹿）に合わせたバーサーカー召還です　キリリとした普段の力の彼女と戦いたい方もいらっしゃったと思うのですが、倒せてしまってはいけないと思ったので……このような形になってしまってすいません！

Data Archives in the Moon Cell

Category : **Servant** & **Master** [vs 4th selection]

バーサーカー & 臥藤門司

Personal Data for Assassin

❖ 遍歴 itinerancy

近代の中国に生きた八極拳の達人にして、中国拳法史上において最強と名高い拳法家の1人。その「二の打ち要らず」という二つ名が示す通り、彼の放つ一撃はたとえ牽制であろうと敵の命を奪うに足るものだったという。サーヴァントとして召還されたアサシンは、偏屈なまでに合理性を重んじる彼にとって、行動にまったく無駄のないユリウスに仕えることへの不満もなく、マスターの暗器として存分にその凶拳を振るっていく。

❖ 能力 status

アサシンの特徴的な能力と言えば、気によってみずからの存在を消失させるスキル「圏境」や、一撃で確実に敵を絶命させる宝具「无二打」といった技法の数々。どちらも魔術理論的な背景を持たない人の業を極限まで昇華させた魔技であり、アサシンの生前における達人としての凄まじい能力を物語っている。

CLASS	アサシン
マスター	ユリウス・B・ハーウェイ
真名	???
宝具	无二打
キーワード	二の打ち要らず 気配遮断

筋力	B	幸運	E
耐久	C	気配遮断	—
敏捷	A	中国武術	A+++
魔力	E	圏境	A

❖ 素性 identity

Personal Word [for his Master] **暗殺者**

暗殺者として希有な才能を誇るユリウスとアサシン。だが、一戦一殺を心がけ、何の理もない殺しは行わないというアサシンに対して、ユリウスは問答無用の殺人も全く厭わない。

Personal Word **武術家**

敵に「圏境」の奥義を見破られたにも関わらず、愉しむような不敵な笑みを浮かべるアサシン。それは彼が暗殺者としてではなく、武術家としての顔を垣間見せた瞬間だった。

Creators Comment

Producer ❖ 新納一哉

「絶対に出したい！サーヴァント」陣営です。武内さん奈須さんも即同意してくださり、この人殺しコンビは結成されました。二人とも殺人鬼風なのですが、主義も性格も異なり、外見も異なり、育ちも異なるという、ある意味ダン陣営の逆を行く「一見似ているが、まったく違う二人」の共闘が見所です。カメラシステム的な都合で、震脚の時に画面をシェイク出来なかったのが死ぬほど心残りです。続編があったら……それだけは……それだけは……！

武術の神髄を極めた一撃一殺の魔拳士

❖ アサシン

CV: 安井邦彦

気配遮断の能力を備えた暗殺者のサーヴァント。義理を通す善性の人物だが、悪もまた良しとしており、彼の障害となる者は善悪の関係なしにくびり殺す。

Creators Comment

Character Design ❖ ワダアル

アサシンもユリウスも割と背が低いのです。ええー
性で背が低いとか！　低いとか！　なんて思った
ウスは結構気にしているんじゃないかと思うと
ら描けました。
ロックと中華という相反する二人ですが割と
るのではないかと思っています。しかし先生の
空間の謎に気づいたＰＣは沢山いたんじゃない

Servant **Front**

いたってシンプルな拳法家らしいアサシンの服装。機能性重視の合理に叶ったデザインと言える。

Servant

敵を「気で
に長けた
シン。
も達人の
てくる。

ハーウェイ家の敵を屠り続ける暗殺者

Master **Front**

2種類の髪型はマスターとしてのユリウス、そしてアサシンがバーサーカー化する際に現れる妄念に囚われたゴーストとしての姿を表現している。

Master **Rear**

黒と青の寒色系を基調としたデザインは、怜悧な暗殺者というユリウスのキャラにマッチしている。

❖ ユリウス・ベルキスク・ハーウェイ

CV: 羽多野渉

徹底した合理主義によってハーウェイ家の敵を確実に処理する暗殺者。あらゆる手段をもって、ハーウェイ家の当主候補で弟でもあるレオの聖杯奪取を補佐する。

Data Archives in the Moon

Category : **Servant** & **Master** [vs 5th sele

アサシン & ユリウス

Character Design ❖ **ワダアルコ**

…したときに、彼らはすごく気が…すごく見たいコンビだったので…思いました。凛もランサーもちょこ…て頂いたのですが、ぱっと見の印…にしています。
…したので、凛が一番古くに描いた…て凛が一人だけちょっと違う雰囲気

戦場を駆ける誇り高きケルトの戦士

Servant **Front**

他のサーヴァントとは一線を画したランサーの立ち姿。近未来的な独特のデザインが目を引く。

Servant **Rear**

蛍光色で幾何学的な模様のコスチュームからは、いかにも電脳世界サーヴァントとの印象を受ける。

❖ランサー

CV: 神奈延年

必中必殺の赤き魔槍を操る槍兵のサーヴァント。粗野で豪快な生粋の戦士だが、どこか愛嬌のある飄々とした一面も。強者との命懸けの死闘を求めている。

没落した名門魔術家出身の魔術師

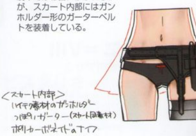
❖遠坂凛

CV: 植田佳奈

中東の武装集団に身を寄せる若き魔術師。強固な意志の持ち主で、それを貫くための実力を兼ね備えている。姉御肌で何かと他人の世話を焼いてしまう性格。

Master **Front**

劇中ではお目にかかれないが、スカート内部にはガンホルダー形のガーターベルトを装着している。



Master **Rear**

遠坂凛というキャラを象徴するデザインでありながら、どこか新しい息吹も感じさせてくれる。

Personal Data for Lancer

❖遍歴 itinerancy

アイルランドで光の御子と謳われる半神半人の大英雄。誓約を重んじるケルトの戦士として、数々の戦場を駆けめぐり多くの英雄譚を残した。だが、その最期は謀略の果てに己に課した誓約を次々と破らされ、力を完全に失った末に戦場に倒れたと言われている。そんな非業の最期を遂げたランサーだが、サーヴァントとしての彼は飄々とした愛嬌のある性格で、マスターである凛とも軽口をたたき合うなど良好な関係を築いているようだ。

❖能力 status

筋力や耐久、敏捷など白兵戦向けのパラメーターが非常に高い。ただし、耐久値に関してはマスターによるブーストが掛かっており、代償として「戦闘続行」スキルが一時的にランクダウンしている。また、神霊との血の交わりを計る「神性」のスキルは、彼が神と人の間に生まれた英雄であることを表している。

CLASS	ランサー
マスター	遠坂凛
真名	???
宝具	刺し穿つ死刺の槍(ゲイ・ボルク)
キーワード	ルーン使い 光の御子

筋力	B	幸運	D
耐久	A	対魔力	C
敏捷	A	戦闘続行	A→C
魔力	C	神性	B

❖素性 identity

Personal Word [for his Master] **世話焼き**

凛は敵対するマスターにまで世話を焼くことも少なくない。そんなマスターの行為を特に気に留めるでもないのはランサーの持つ自信、そして凛への信頼の表れといえるだろう。

Personal Word **飄々**

死が目前に迫った極限状態の戦場においても、飄々とした態度で己の成すべきことを瞬時に判断するランサー。その判断力と切り替えの早さが、彼の持つ強さの一因でもある。

Creators Comment

Producer ❖ **新納一哉**

本作企画段階の最初に決まったコンビで、エクストラとしてのコンセプトがこの2人には詰まっています。テロ活動をする凛（当時テロリンと呼ばれた）と原作ランサーが組むというのは、「Fateではない」という意味で、非常に刺激的な要素でした。個人的にランサーも凛も詰め将棋をするタイプなので、喧嘩も多そうだけど息が合うんじゃないかなあと思っていたので、その2人の共闘が描けたのがとても嬉しかったです

Data Archives in the Moon Cell

Category : **Servant** & **Master** [vs 6th selection]

ランサー & 遠坂凛

Personal Data for Berserker

❖ 遍歴 itinerancy

中国の後漢末期を舞台に乱世の覇権闘争を描いた「三国志演義」という作品。その作中で幾度となく裏切りを繰り返したと言われる反覆の将、それがこのバーサーカーのもととなった英雄である。儒教道徳を重んじる中国において、彼の離叛行為は強い非難の対象となり、現在でもその悪名を鳴り響かせている。だがその反面、武功や武勲では他の追随を許さず、三国志の世界では常に最強の一角として数えられる猛将としても名高い。

❖ 能力 status

もととなった英雄の能力の高さに加え、バーサーカー化によってさらにパラメーターが上乗せされている。なお、スキル「反骨の相」は1つの場所に留まらず、1つの主君を抱かぬという彼の気質を示しており、「三国志演義」の中で幾度となく主君を変えていったバーサーカーの生き様そのものと言える。

- CLASS　バーサーカー
- マスター　ラニ =VIII
- 真名　???
- 宝具　軍神五兵（ゴッドフォース）
- キーワード　轅門射戟　赤兎馬

筋力	A+	幸運	C+
耐久	A+	バーサーカー化	A
敏捷	B+	勇猛	B
魔力	C+	反骨の相	B

❖ 素性 identity

Personal Word [for his Master] **人形**

みずからを魂を持たない人形であると語るラニは、自身の空虚な器を満たしてくれる人間を探しているのだという。そして彼女は、その資質を主人公の中に見出していく。

Personal Word **武人**

自爆を図ったラニの心臓が爆発する瞬間、命令されるでもなくバーサーカーはその身をもってラニを庇う。そんな彼が最後にラニへ向けた視線は、穏やかな武人のものだった。

Creators Comment

Producer ❖ 新納一哉

「エクストラにおいてのイリヤ」です。本作ではアジア圏のサーヴァントを解禁する、という話を最初からしていたので、アジア色の強い二人にしようとコンビを結成させました。イリヤポジションであれば、やはり「最強クラスのバーサーカー」を与えたい。と、なると「やっぱアレだろうな……」と、非常にわかりやすいコンビです　また「アレ」をライダーやランサーで呼ばなかったのは、やはり「強すぎるかもしれない」という気持ちです。

狂戦士として蘇った三国時代の猛将

Servant **Front**

圧倒的な巨躯が見る者を威圧するバーサーカーの風貌。理性の光を失った瞳がより威圧感を高める。

Creators Comment

Character Design ❖ ワダアル

見るからに真名が「アレ」なバーサーカーとそ
ターとのことで割と対比を大事に描きました。
ろいろなパーツを細かくしすぎたなと思ってい
機会があればもう少しあっさりしたいなあと
た目は結構気に入っているのですが実は三
ず、全部気づいたら凛を選んでしまい、ラニ
ていません……いけません……。

Servant **Rear**

仁王のごとくそびえ立つ狂戦士の後ろ姿。不動とも言えるその偉容、味方にとっては頼もしい限り。

❖ バーサーカー

CV: 安井邦彦

ラニによって召還された狂戦士のサーヴァント。圧倒的な体躯を誇っており、もとは名のある武人だったというが、バーサーカー化の折に理性を失っている。

Master **Front**

眩いばかりの褐色肌に長くうねる紫の髪と、ラニの立ち姿にはエキゾチックな魅力が詰まっている。

Master **Rear**

左右の足で色が異なるラニのニーハイソックス。あしらわれた紋様の隙間から素肌が露出している。

星を詠み人を知ろうとする魂無き少女

❖ ラニ =VIII

CV: 真田アサミ

錬金術の組織「アトラス院」から聖杯戦争に送り込まれた少女。感情の起伏が乏しく、みずからを聖杯を得るためだけに生まれた道具であると語っている。

Data Archives in the Moon

Category : **Servant** & **Master** [vs 6th sele

バーサーカー＆ラニ

ワダアルコ

Character Design

マスクの好青年です！とのお話だった
さん写真を見ながら描きました。
な美形の騎士という雰囲気には
思います。
さまということで金髪おかっぱにさせ
とうございました。

Servant **Rear**

セイバーの主は決して敵に背を向けない、この凛々しい後ろ姿を幾度となく目にすることだろう。

Servant **Front**

涼やかな若武者の風貌と白銀に輝く騎士の鎧。その出で立ちは「円卓の白騎士」そのものと言える。

みずからの全てを王に捧げる忠節の騎士

セイバー

CV：水島大宙

白兵戦に優れた剣士のサーヴァント。マスターのレオに王の器を見いだし騎士として彼に仕える。礼節と忠義を重んじており、その身に高潔な人格を宿している。

Personal Data for Saber

遍歴 itinerancy

偉大なるイギリス王の物語「アーサー王伝説」に登場する円卓の騎士の1人。アーサー王の甥であり、王と同じく聖剣の担い手でもある。どんな相手にも礼節をもって相対する誠実さ、王の前では影に徹する謙虚さ、そして戦場では笑顔で勝利をもたらす力強さを兼ね備えるその在り方は、まさに理想の騎士そのもの。サーヴァントとなったセイバーは、生前に抱えていた多くの悩みから解き放たれ、より完璧な騎士として主のために剣を振るう。

能力 status

最優とされるセイバーのクラスであり、生前は高名な騎士であったことから、隙のない高い能力値を誇る。特に最高ランクのスキル「聖者の数字」は、太陽の騎士と呼ばれたセイバーの特殊体質で、午前9時から正午の3時間、午後3時から日没までの3時間は力が3倍になるという、規格外の能力となっている。

CLASS	セイバー
マスター	レオナルド・B・ハーウェイ
真名	???
宝具	転輪する勝利の剣（エクスカリバー・ガラティーン）
キーワード	太陽の騎士 エクスカリバー

筋力	B^{+}	幸運	A
耐久	B^{+}	対魔力	B
敏捷	B	騎乗	B
魔力	A	聖者の数字	EX

素性 identity

Personal Word [for his Master] **少年王**

全てを照らし惹きつける笑顔に、圧倒的な存在証明の濃さ、そして一切の迷いを含まない純然たる意思。まだ少年でありながら、レオは王としてのあらゆる資質を兼ね備えている。

Personal Word **忠臣**

王の剣となって生き、主君の道と共に滅びる。そこに一切の懐疑も、不満もあってはならないと語るセイバー。王道を歩むレオの成長を、最期まで彼はその傍で見守り続けていく。

世界を理想郷に導かんとする少年王

Master **Rear**

ベースは月海原学園の標準的な学生服と同じだが、レオが着こなすとどこか高貴な印象を受ける。

Master **Front**

少し制服を着崩した状態のレオ。学園指定のジャケットの下にはフォーマルベストを着用している。

レオナルド・ビスタリオ・ハーウェイ

CV：朴璐美

世界を実質的に支配している西欧財閥の次期当主。生まれながらに王としての資質を備えており、まだ少年ながらその言動には王者の風格が備わっている。

Creators Comment

Producer ◆ **新納一哉**

テーマは「甲子園の決勝戦」。裏ボスの前の堂々たるラスボスで、直球の強敵として設定しました。王子さまと騎士、という誤解のないコンビだと思います　このセイバーは動画で公開されたときに「プロトタイプ版 Fate の男セイバー」と誤解された方が多くて「あああ、確かに！詳しい人ほどそう見えるよなああああ:.」と申し訳なく、気づかいが足りなかった自分が悔しかったです。このキャラの設定を決めている時、TYPE-MOON における○○の騎士の設定が色々聞けたのもいちファンとして楽しい思い出です。

Data Archives in the Moon Cell

Category : **Servant** & **Master** [vs Final selection]

セイバー＆レオ

自然体が魅力のマイペースな女教師

藤村大河

Personal Data

月海原学園２年Ａ組の担任を務める女教師。聖杯戦争の本戦開始後は、色々な探し物を依頼する「タイガークエスト」の依頼人となる。

素性 identity

Personal Word　自然体

ムーンセルの用意したNPCだが、妙に人間味のあるユニークな大河。彼女の持つ自然な魅力は生徒たちの心を惹きつける。

柳洞一成

Personal Data

主人公のクラスメイトで学園の生徒会長を務める。学生たちの風紀を正す規範となって、日々を生徒会の活動に費やしている。

素性 identity

Personal Word　友人

マスターを支援する生徒会の一員である一成。彼もまたムーンセルの用意したNPCの１人だが、本戦開始後も友人として多くの助言を与えてくれる。

マスターの心と体を癒す保健室の女神

間桐桜

Personal Data

保健室に常駐している看護役の少女。聖杯戦争を運営するNPCの１人として、マスターたちの健康管理に気を配っている。

素性 identity

Personal Word　献身

運営側からの機械的な支給品に代わり、わざわざ手作り弁当を用意してくれた桜。その献身的な立ち振るまいは殺伐とした聖杯戦争に華を添えてくれる。

多彩な知識を携える聖杯戦争の監督役

言峰神父

Personal Data

聖杯戦争の進行を取り仕切ってい…
筆頭役。彼のデータのもとになった…
た、かつて聖杯戦争に関わってい…

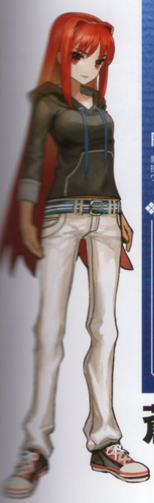
素性

Personal Word

マスターへの情報告知に始まり、…
に関するシステムの解説、マス…
いの調停など、監督役としてム…
で幅広く活動を行う。

Data Archives in the Moon…

Category : **Non Player Characte…**



蒼崎青子

Personal Data

教会に常駐する蒼崎姉妹の妹。聖杯戦争に直接は関係していないが、運営役としてサーヴァントを強化する「魂の改竄」を行う。

❖ **素性** identity

Personal Word　破天荒

付いたあだ名が宇宙戦艦だったり、吸血鬼に知り合いがいたりと、ただ者ではない気配を持つ青子。かなり破天荒な人物のようだが……。その本性は？

魔術に深い造詣を持つ頼れる助言者

蒼崎橙子

Personal Data

蒼崎姉妹の姉で、青子と同じく有能な魔術師。人捜しのためムーンセルと締約を結び、運営に協力することで永続権を得ているという。

❖ **素性** identity

Personal Word　助言者

魔術や電脳世界について深い造詣を持つ橙子。その知識に裏付けられた彼女の助言は、主人公に進むべき道を示してくれる。

両儀式

Personal Data

……。閉鎖されたアリーナに突如……。もとの世界に帰るために、……トを殺そうとしている。

素性 identity

Personal Word　修羅

……で修羅のごとく 99 体もの……を狩り続けてきた両儀式。そ……や特別な感情などは存在……。

サーヴァントを屠る最強の刺客

人類の変革を求める過去の亡霊

トワイス・H・ピースマン

Personal Data

初期に霊子ハッカー技術を実践した 20 世紀末の科学者。戦場で人命救助を行う奇人で、病的なまでに戦争を嫌悪したと言われる。

❖ **素性** identity

Personal Word　自我

NPC としてムーンセルに生み出されたが、自意識に目覚めたというトワイス。彼は生前に抱いた理想を叶えるためにここに在るのだと語るが……。

Archives in the Moon Cell

Category : Unique Character

武内崇デザイン
Servant Designed by **Takeuchi Takashi**
初期設定資料集

原作となる「Fate」シリーズでは、キャラクターデ
インを務めてきた武内崇だが、今作ではサーヴァン
のデザインやキャラクター監修という立場で制作に
わっている。ここではその制作過程で描かれたとい
武内崇による貴重な初期デザイン画を紹介していこ

キャスター
Servant **Caster**

Caster **Front**

コンセプトは「なんちゃって和風の可愛いエロいお姉さん」という武内版キャスターの決定稿。絶妙の露出バランスが素晴らしい。

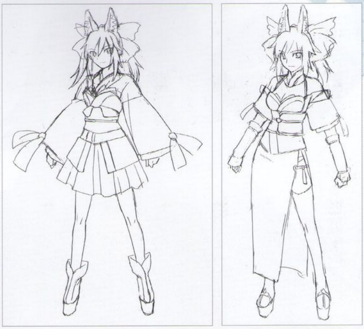
Caster **Rear**

帯には彼女の出自にまつわる８本の尻尾をイメージした刺繍が入っており、自身のものを合わせ９本の尻尾になるようデザインされている。

Caster **Color varia**

プレイヤーサーヴァントが赤ば
とで、キャスターは青を基調に
ているが、候補色として黄色も

Another



Caster **Rough** [another]

初期のデザインパターン。プレイヤーサーヴァントの中で唯一のオリジナルということもあり、試行錯誤の跡が垣間見える。

Caster **Face** [another]

初めは気の強いキャライメージがあったというキャスター。リボンがないだけでも受ける印象が大きく変わってくる。

Caster **Another**

初期案のひとつで狐耳がないデザイン。ポニーテールにきわどい衣装も相まって、よりセクシーで大人びた雰囲気が漂っている。

Caster **Face pattern**

不敵な眼差しを送るキャスターの表情集。彼女の特徴のひとつと言える大きなリボンが、どのように結ばれているのかがわかる。

Character Design

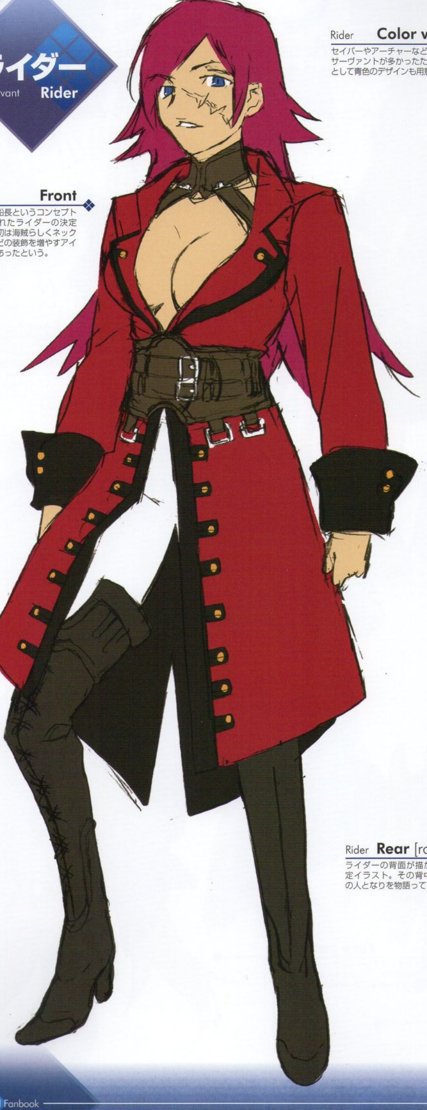
武内崇

…ーヴァントのうち、唯一のエクストラ完…。当初は気の強いイメージがありまし…アーチャーとのバランスを考えて、デザイ…グラマーでちょっとおっとりした可愛い系…しました。気丈だと、凛ともキャラ…ますしね。最終的にはおっとりというよりは…キャラになりましたが、グッと存在感が増…さんのＦＩＸデザインの可愛い感じが…

…のなんちゃってデザインですが、ヘン…は結構気に入っています。実は自分にとっ…初のピンク髪のキャラだったりします。

ライダー

Servant **Rider**



Rider **Front**

海賊＋船長というコンセプトで描かれたライダーの決定稿。最初は海賊らしくネックレスなどの装飾を増やすアイデアもあったという。

Rider **Color variations**

セイバーやアーチャーなど赤色を基調とするサーヴァントが多かったため、別バージョンとして青色のデザインも用意されていた。

Rider **Rear** [rough]

ライダーの背面が描かれた設定イラスト。その背中が彼女の人となりを物語っている。

Rider **Face pattern**

ノリノリな様子のライダーと慎二のコンビがなんとも可愛らしい。セリフからもライダーの豪胆な性格が滲み出ている。

Rider **Another**

第二案として用意されていたデザイン。決定稿となった第一案よりも軽装で、全体的によりシンプルになっている。

Rider **Color variations**

青色をベースとした第二案の別カラーバージョン。カラーリングによってそれぞれ受けるキャラクターの印象が変わってくる。

Creators Comment

Character Design & Supervisor **武内崇**

女海賊ということで、超有名なあのキャラをモチーフにして初期案を作成しました。慎二と一緒になってノリノリになっているキャラにしたいというオーダーを受けて、アクの強さを付加する形で整えていきました。自分なりにビッチな雰囲気を出そうと頑張ったような気がしますが、ビッチというよりは男前になりました。胸の大きさがＨＰだとするなら、間違いなくボスキャラ級の体力の持ち主。原案としてはそれほど多く描かなかったですが、表情を描いていて楽しいキャラだと思います。

アーチャー

Servant Archer

Archer **Front**

第一案はレンジャー風。英霊としての出自に関わる緑のカラーイメージをベースに、他にも数パターンのデザインが用意されている。

Creators Comment

Character Design & Supervisor **武内崇**

貌の無い英雄、というコンセプトだったので、色々な方向性を模索しました。自分の場合、まず始めに顔を描いてキャラとしての方向性を定めていくのですが、アーチャーは５～６パターンほどバリエーションを出しました。味のある三枚目であったり、顔が傷だらけの傭兵風であったりと敢えて美形を外したものをメインに添えて考えていたのですが、キャラ数的に遊びをいれるのは避けようということになり、一番見栄えする今の形に落ち着きました。一見チャラチャラしたヘタレ男だけど、いざとなるとスペック高いっていうのは、「北斗の拳」の時代からこの手のキャラの王道です。自分を卑下するが、卑屈にはならないっていうバランス、重要ですよね。

Archer **Uncloak**

弓などの飛び道具を使った遠距離戦を想定する弓兵のクラスらしい、大きく肩を出した機能性重視のコスチュームとなっている。

Archer **Face pattern**

誠実な眼差しや狡猾な笑み、軽薄なセリフなど、アーチャーという英霊が持つ、さまざまな性質をダイレクトに映し出している。

Archer **Another**

傭兵風のイメージで描かれた第二案。初期段階では質素なスタイルの「森の人」風や、ヘソを出した「セクシー」風も存在したという。

Archer **Another** [uncloak]

ファンタジー色の強いオーソドックスなデザイン。肩当てや胸当てなどの装飾から、より傭兵らしい戦う男の印象を受ける。

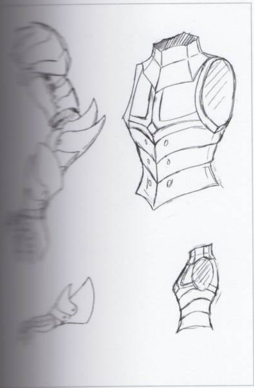
ランサー
Servant **Lancer**

Lancer Face

威厳と壮齢を感じさせる
れ以上ないほどの
包する狂気を強烈なまで

Lancer

彼の英霊とし
ある、有名
伯爵風のデ
鏡の老紳士と
在していたと



Lancer **Armor**

パーツ単位で用意されているランサーの甲冑デザイン。特徴のあるデザインだけあって、細部までこと細かに描き込まれている。

Lancer **Uncloak**

黒と赤を基調とした、鋭くとげとげしい甲冑。「串刺し公」の名にふさわしい、吸血鬼の牙のような鋭利な曲線で構成されている。

Design

武内崇

……というオソロシイ伝承が残っている英霊
……バックボーンを持っている英霊の場
……というストレートなものと、まったく逆
……方向性で考えます　ランサーも知的な
……を考えましたが、ギャップを面白みまでに
……ったため、ストレートなデザインが
……に描きにくい顔第一位。多分、未だ
……ャラが掴めていないのだと思います。反面、
……に関しては、殆ど迷わずに描けま
……実際のゲームをプレイするまで知らな
……想像以上にエキセントリックでしたね。

アサシン
Servant **Assassin**

Assassin **Front**

生前は八極拳の達人だったというアサシン。暗殺者というよりは武術家としてのイメージを前面に出したデザインとなっている。

Assassin **Face pattern**

その気性の激しさを表すようなアサシンの表情集。決定稿では髪の色が赤色だが、初期段階では白髪や茶髪も用意されていたという。

Creators Comment

Character Design & Supervisor **武内崇**

伝説的八極拳士。新納さんの強い要望で選ばれた英霊です クラス的にも色々な仕掛けがあるキャラだったので、青年と壮年の２パターンを考えました。結局２体の作成は出来ないということで、壮年状態ものは没に。残念。最初期のアイデアがそのまま通ったのはこのアサシンだけです　これもかなりストレートなデザインなので、もっとギャップを狙っても面白かったかもしれません。アサシンはエクストラでは珍しいマスターとサーヴァントが同性のコンビなので、マスターとのバランスという部分でも色々と気を使われたキャラでした。お互いの背の高さとか。ひねりの無いデザインですが、顔は凄く気に入っています。

Assassin **face**

暗殺者としての威厳を感じさせる、老いてなお鋭いその眼光。英霊となる以前のアサシンは晩年、槍の達人だったと言われている。

Assassin **Another**

２重のクラス特性を持つアサシンは、老年期のデザインも用意されていた。そのいぶし銀なデザインはマフィアのボスを連想させる。

Creators Comment

Character Design & Supervisor **武内崇**

初期案で描いた、壮年のアサシン。この英霊のファンであれば、けっこうこっちの印象も強いのではないでしょうか。鋼のような存在感のある壮年拳士。実用性重視のカンフー着の上に、無駄に派手なコートを羽織っています　こういう人って、なんか無頓着な凄みがありますよね。

バーサーカー
Servant **Berserker**

Berserker **Face**

バーサーカーのもとになった英霊が持つイメージそのままに、かの三国志の猛将を連想させる王道的なデザインでまとめられている。

Creators Comment

Character Design & Supervisor ◆ **武内崇**

アサシンに引き続き、自分にとっても大好きな英霊です。それが故に、デザインには相当難航しました。どうやっても、あの漫画に出てきたあのデザインには勝てない…。人馬兵にしてみては？という意見もあったのですが、最終的にはこれも英霊のイメージに対して正攻法でまとめることにしました。コンセプトは…実は、中華ウルトラマン。中華の部分をもう少し抑えてみたら、もっと跳ねたデザインに出来たかも。今更色々とアイデアが出てきてしまうなー。ちょっと心残りのあるキャラです。

セイバー
Servant **Saber**

Saber **Another**

セイバーの初期デザイン。決定稿となった「理想の騎士」とは大きく印象が異なり、まだあどけなさの残る少年のような風貌が特徴的。

Saber **Face pattern**

美形俳優をイメージしながら描かれたというセイバーの表情集。多くの別案が用意されていることからも、試行錯誤の跡が見て取れる。

Creators Comment

Character Design & Supervisor ◆ **武内崇**

明確にデザインモチーフを示して貰えたので、通常の自分のデザインでは出てこないキャラになりました。彼が、自分の元主君そっくりのセイバーに出会って何を思ったのか…。浪漫があって非常によろしいです　色々と仕事が重なっていた時期で、鎧のデザインに関しては全部ワダさんにお願いさせて頂きました。清廉潔白な純白の鎧が素晴らしく、まさに理想の騎士というコンセプトを体現したデザインです　自分が描いていたら、没デザインのような鎧になってしまったでしょうねー…。

イラスト　ワダアルコ

セイヴァー

Servant **Saver**

Saver **Front**

衆生を救済するというその救世者（セイヴァー）の名にふさわしい、神仏を形象化したような神々しいデザインとなっている。

Master **トワイス・H・ピースマン**

Creators Comment

Producer　新納一哉

奈須さんの世界感におけるラスボスなので「ぶっとんでいて欲しい」と考えました。そのためサーヴァントは一番ぶっとんでいる英雄（？）に参戦してもらったつもりです　トワイスは設定において相当長い時間議論したせいで、自分にとってすごく身近なキャラになってしまい、「ラスボスとして当然のように」登場させてしまいましたが、プレイヤーの方に「唐突」と感じさせてしまう立ち位置でもあったので、反省もあるキャラです。

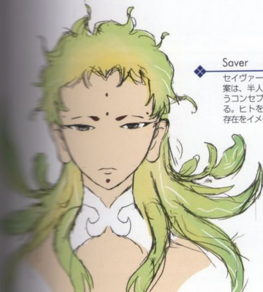
Creators Comment

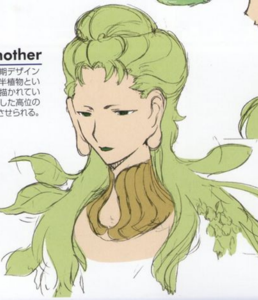
Character Design & Supervisor　武内崇

ラスボスです。会議で「この英霊をラスボスにしましょう」という提案が出た時、場の空気がざわっとしたこと、今でもはっきり覚えています。デザインは色々悩みました。有名すぎる英霊はプレッシャーがあります。手塚治虫の○○○を買ってきて一気読みもしましたが、大変な感動を覚えたもののデザインのアイデアとしては新たに得ることが出来ず。結局第一印象で浮かんだ「半分植物」というネタにこだわってデザインをまとめ上げました。静かな表情は気に入っています。

Saver **Another**

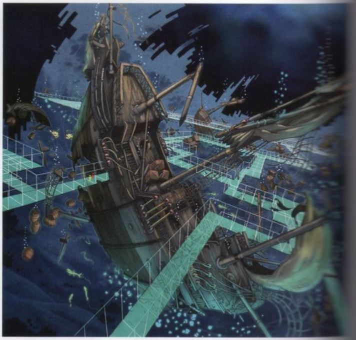
セイヴァーの初期デザイン案は、半人間　半植物というコンセプトで描かれている。ヒトを超越した高位の存在をイメージさせられる。

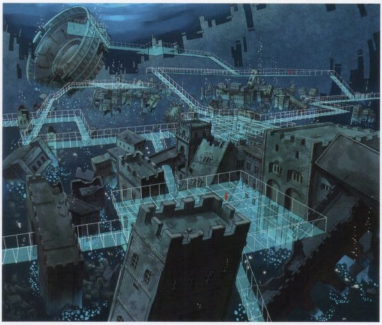


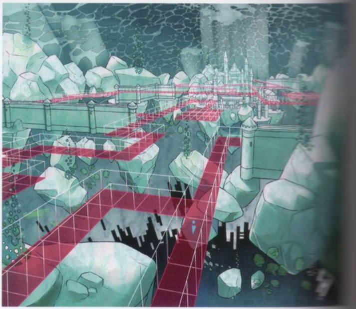


Saver **Face pattern**

まさに神妙という表現が当てはまるようなセイヴァーの表情集。その表情は悟りを得た高僧のようで、一切の穢れも曇りも感じさせない神々しさを醸し出している。



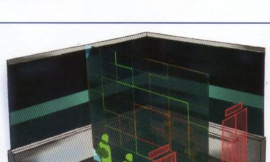


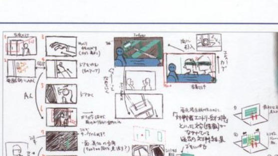


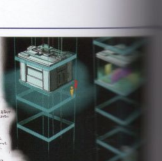
Arena Guide in **the Moon Cell**

「フェイト／エクストラ」の作品世界を彩る美術設定資料の数々。ここでは作中で 3D モデルとなって表現されたアリーナの、設定段階における美術設定資料を紹介していこう。

電脳世界を舞台とした聖杯戦争において、魔術師たちの闘争の場であり、の場ともなるアリーナ。セレクションごとにその景観を変えて、見る者を楽しませてくれる。

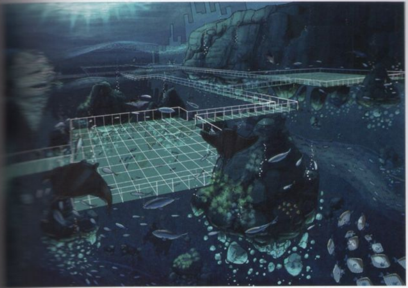


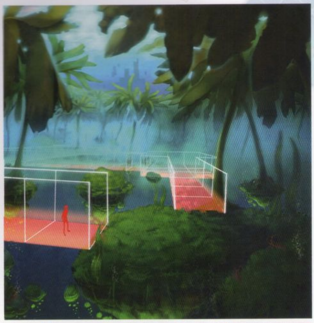


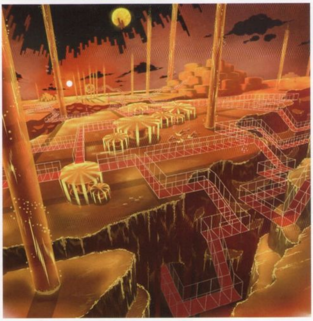


Elevator to the field of hon

猶予期間（モラトリアム）を終えたマスター同士が対峙する決戦場へのエレベーター。エレベーターのデザインひとつとっても、さまざまな設定が用意されておりクリエイターの跡が見える。



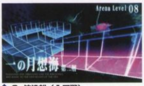




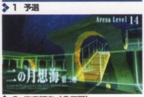
TITLE LIST

ジョン序盤から終盤に
、暗いダンジョンを
させていた景観も、
鮮やかなものへと推

1　予選



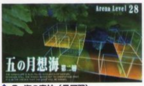
2. 沈没船（1回戦）



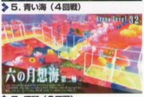
3. 海底都市（2回戦）

4. 氷（3回戦）

5. 青い海（4回戦）

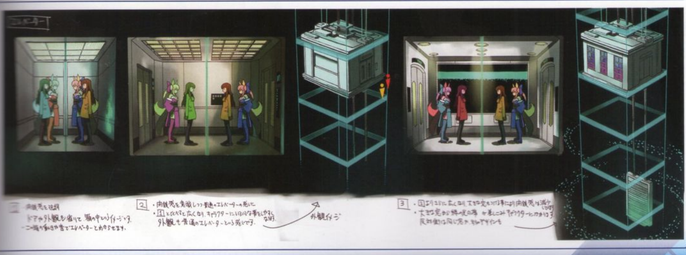


6. 海の森林（5回戦）



7. 珊瑚（6回戦）

8. 夕陽（7回戦）



宝具デザイン資料集

サーヴァントの切り札であり、英霊としての出自にも大きく関わっている宝具。ここではイラストレーターのhukeによってデザインされた宝具の数々や、美術担当によって描かれた宝具など、その設定と共に紹介していく。

皇帝の願望を叶える黄金色の劇場

招き蕩う黄金劇場（アエストゥス ドムス アウレア）

所有サーヴァント ❖ **セイバー**

古代ローマの時代、生前のセイバーみずからが設計に関わったという劇場を、魔力によって形成・再現した固有結界とは似て非なる大魔術。聴衆に自身の公演を半ば強制的に最後まで聴かせるべく、閉幕まで劇場の出入り口全てを封鎖したという、生前の彼女が芸術家として、そして皇帝として絶対権力を振るったエピソードに由来している。

❖戦闘開始から３ターン経過後、手にした薔薇を高々と掲げ、一閃のもとに黄金劇場はその幕を開ける。

❖宝具発動後３ターンの間、周囲の空間は絢爛たる黄金劇場と化し、敵を弱体化させる効果をもたらす。

聖なる樹から生み出された武装

祈りの弓（イーバウ）

所有サーヴァント ❖ **アーチャー**

北欧における聖なる樹木の一種「イチイの木」から生み出されたという弓。この聖なる木はアーチャーの英霊としての出自に関する、ある森に生息しており、かの森のイチイを使って弓を作ることは「この森と一体である」という儀式を意味している。

❖標的の体内にある不浄を増幅　流出させる力を持ち、敵が帯びている毒を火薬のように爆発させる。

❖弓から放たれた一筋の矢が聖なる樹木を形作る。この宝具は標的が猛毒状態となった時に発動する。

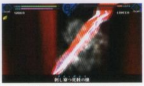
因果を逆転させる必中必殺の魔槍

刺し穿つ死棘の槍（ゲイボルク）

所有サーヴァント ❖ **ランサー**

槍が「心臓に命中した」結果の後に槍を放つという、行動と結果の因果を逆転させる呪いの朱槍。突けば必ず相手の心臓を貫くと恐れられるのは、その一撃が回避困難な運命そのものに対する攻撃とされることに起因する。発動に必要な魔力量も少なく、非常に効率の良い宝具と言える。

❖隙のない構えから繰り出される不可避の一撃。１対１の決闘における対人兵器としては非常に優秀。



❖発動と共に唸りをあげる呪いの朱槍。その必中必殺の一撃に耐えうるかは、自身の持つ幸運値次第。

太陽の熱を具現化した剣

転輪する勝利の剣（エクスカリバー ガラティーン）

所有サーヴァント ❖ **セイバー**

アーサー王が持つ「約束された勝利の剣（エクスカリバー）」の姉妹剣とされる聖剣。月の女神の系譜に連なり夜の加護を受けた「約束された勝利の剣」が星の光を集めることに対して、セイバーの持つこの聖剣は太陽の恩恵を受けることで日輪の熱線を顕すと言われている。

❖聖剣に宿る太陽の光を収束させたその一撃が、王の前に立ちはだかる怨敵を確実に葬り去る。

❖その効果は敵の最大 HP の 120% に相当するダメージを与えるという恐ろしいものとなっている。

猛将が振るう大量破壊兵器

軍神五兵（ゴッドフォース）

所有サーヴァント ❖ **バーサーカー**

生前のバーサーカーが愛用したという、方天画戟と呼ばれる両手武器の真名。切斬、刺突、打撃、薙ぎ、払いのすべてを可能にする大量破壊兵器で、ある軍師の考案によって５形態に変形するよう設計されている。だが、狂戦士のクラスとして召還されている影響で、現状では矛と砲の２形態でしか使用できない。

❖対軍仕様の生きる城塞と恐れられるバーサーカー。宝具も対軍を想定した強力無比なものと言える。

❖ただでさえ攻撃力の高いバーサーカーだが。宝具による連続攻撃はその５４０％もの破壊力を誇っている。

圧倒的火力を誇る黄金の鹿号の再臨

ゴールデン　ワイルドハント

黄金鹿と嵐の夜

所有サーヴァント ❖ **ライダー**

生前のライダーがスペインの無敵艦隊を破った「火船」の逸話と、嵐の化身とされる欧州の伝承「嵐の夜」の逸話をミックスさせた宝具。英霊となる以前に数々の偉業を成した彼女が、共に歩んだという主船「黄金の鹿号」。大航海時代を生きたこの伝説的な船を中心に、船団を展開して圧倒的火力をもって敵を殲滅する。

❖ライダーにとって日常そのものであり、奥の手でもある宝具。この船と共に数々の偉業を成し得た。

❖発動ターンの勝敗結果によって威力が変化する、ライダーの強欲な一面を表すような効果を持つ。

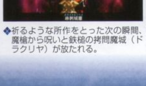
串刺し公の名を体現する血塗れの槍

カズィクル　ベイ

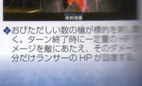
串刺城塞

所有サーヴァント ❖ **ランサー**

英霊となる以前に「串刺し公」として恐れられた、ランサーの代名詞とも言える宝具。対象が持つ不義や堕落の罪に応じてその威力を増すと言われる。生前のランサーが自国の腐敗と堕落を招いた貴族に対し、正義の粛正として行った「串刺し刑」に由来している。



❖祈るような所作をとった次の瞬間、魔槍から呪いと鉄槌の拷問魔城（ドラクリヤ）が放たれる。



❖おびただしい数の槍が標的を刺し貫く。ターン終了時に一定量のHPダメージを敵にあたえ、そのダメージ分だけランサーのHPが回復する。

Fate/EXTRA

フェイト／エクストラ ビジュアルファンブック

Visual Fanbook

スタッフインタビュー 編

- **新納一哉**（プロデューサー）
- **奈須きのこ**（シナリオ）
- **ワダアルコ**（キャラクターデザイン）
- **武内崇**（サーヴァントデザイン／キャラクター原案　監修）

新納一哉

「フェイト／エクストラ」を振り返って

「Fate」の分家として認められた「エクストラ」

──「エクストラ」が発売されてから半年以上が経ちますが、いかがでしょうか？

新納： まず何よりも、「エクストラ」を遊んでいただいて、このゲームを「Fate」の名を冠する作品の１つとして受け入れてくださった方が少なからずいたことが、とても嬉しいと思っています。「エクストラ」には原作「Fate」における聖杯戦争の構図や、登場人物の一部こそ登場しますが、本質的にはまったく別の作品です。開発者の自分ですら「この作品をFateとして認められるだろうか」と不安になって、何度も自問自答していましたから。

──ユーザーからの実際の反響はどのようなものでしたか？

新納： 発売前は「Fate」のキャラがあまり出てこないのが不満、というのが大多数の声でした。ところが、発売後は「エクストラ」のキャラが気に入ったので、このキャラで続編を出してくれ、というようなご要望を沢山いただきました。「ファンディスク」を作ってくれ、というようなお言葉もあってびっくりしました。コンシューマゲームでは「ファンディスク」の文化ってあまり無いんですよ。ああ、このゲームは「Fate」の土壌の中の作品として捉えて貰っているんだなと嬉しくなりました。もちろん奈須さんの描くキャラクターが魅力的だからというのが一番だと思いますけれども。

──ファンディスクですか。確かに家庭用ゲームではあまり聞きませんね。

新納： そうなんです。「エクストラ」のキャラクターたちは、皆さんに愛してもらえて本当に幸せだなと思います。まあ、かくいう自分も「エクストラ」のキャラクターは大好きです。特に緑アーチャーは、テストプレイしながら「こいつめちゃめちゃいいキャラだな！」と興奮しました。TYPE-MOONの奈須さんや武内さんからも「エクストラを、このまま終わらせるには惜しい」と言って頂けました。「Fate」は僕自身大好きな作品ですし、クリエイターとしてリスペクトしているお二方と、世界を共有できる作品を世に送り出せたこと自体を光栄に思っています。

──「エクストラ」は「Fate」ファンにも広く受け入れられたようですが、そもそもこの作品を作ろうと思ったきっかけは何だったのでしょうか？

新納： 僕はゲーム開発者として、良くない意味でロジック方面に偏っているフシがあって、ゲームの基礎を組み立てるのは好きだけど、作品の設定やストーリーといったものは「余分なおまけ」程度に思っていた時期がありました。そんな中、ある時TYPE-MOONさんが制作した同人ソフト「月姫」に出会い、また設定資料本である「月姫読本」に出会ったんです。きっかけ自体は「なんか良い感じらしいよ」と知人に薦められた程度だったのですが、遊んでみて、読んでみて衝撃を受けました。独特の切り口で描かれる世界観やキャラクター配置がとても魅力的で「こんなの考えつかない」という嫉妬と「いいなあ、こんなの考えてみたいなあ」という羨望に焦がされました。「もしこの人たちと一緒にゲームが作れたら、これまでとはまったく違った作品が作れるかもしれない」という想いを抱いたんです。思い返すと「月姫読本」を買おうと池袋サンシャインの某イベントでTYPE-MOONブースに並んでいたあたりが、このゲームのスタート地点だったのかもしれません。

──実際に「エクストラ」を制作する際にめざしたことについてお教えください。

新納： 「ＲＰＧというシステムの中で『Fate』としてゲームが成立していること」です。パートナーのサーヴァントとともに行動し、心を通わせ、最終目標に向かうゲームであること。奈須さんの世界観やバトル観をできる限り再現すること。特に悩んだのは「ノベルパート」をRPGの中につっこむことだったのですが…これは意外とすんなりハマってしまって、驚きました。また「原作ではできないこと」として企画当初から「キャラは３Ｄモデルにしよう」と考えていました。「原作である『Fate』はイラスト絵なのだから、ポリゴンではなくドット絵で、２Ｄ格闘ゲームのような雰囲気にすべき」という意見もありましたが、僕としては、サーヴァントが様々なカメラで迫力のある剣戟を繰り広げるのを見たかったんです。

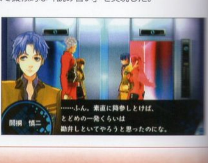
──たしかに、本作に登場する３Ｄキャラの戦いは迫力がありますね。

新納： そういう意味では、戦闘の見せ方にもこだわりました。通常のRPGのように「攻撃コマンドを選択すると敵に走り寄り、１発殴って帰ってくる」という手法が、どうしても「Fate」の世界にそぐわないと考えてました。伝説に残るような英雄同士の戦いはそうではないだろうと。「Fate」の冒頭でも

「フェイト／エクストラ」剣戟を魅せる戦闘システム

▶英雄同士の戦いを表現するために、何度も斬り結ぶ戦闘システムが採用された。中でも、引き分ける緊張感がより臨場感のある戦闘シーンを生み出している。

◀開示された情報をもとに、相手の行動パターンを予測。この独特な戦闘システムで擬似的な「読み合い」を実現した。



▶エレベーターシーンでのやり取りでは、その緊迫感と共に相手サーヴァントに感情移入させるのにも一役買っている。

新納一哉 にいのかずや

イメージエポック所属。「エクストラ」では企画 プロデュースを担当した。代表作は「執刀医カドゥケウス」「世界樹の迷宮」「セブンスドラゴン」など。

アーチャーとランサーが激しく斬り結ぶシーンがありますが、お互いに1発も有効打を与えられないまま引き分けるじゃないですか。そういった緊張感あふれるカキーン！カキーン！というやりとりを「エクストラ」でも再現したくて、1セット内に何度も斬り結ぶバトルシステムを目指しました。ですが、「複数の攻撃を1セット内に圧縮する」という要素がなかなか難しく、制作チームのバトル班には大きな負担を強いてしまいました。最終的にはサーヴァント同士が激しく斬り合うという演出と、プレイヤーの指示や補助によってサーヴァントが優位に戦えるようになるという「Fate」的なバトルを作れたのではないかと思っています。

——たしかにバトルシステムはとてもよくできていたと思います。基本的には三すくみのじゃんけんだけど、相手が出してくる手を一部開示することでプレイヤーにパターンを読ませ、戦い方次第では圧倒的優位に立てるという仕組みはうまく考えたなと。

新納：そういっていただけるとありがたいです。実はあのシステムが完成するまでには、さまざまな紆余曲折がありました……。格闘ゲーム風に打ち上げがあったり、パラメータ差によって勝敗がくつがえったり、というような複雑な要素があった時期もありましたが、最後には「高速6回じゃんけん」というシンプルなコンセプトに絞り込みました。今でこそ言えますが、自分は「じゃんけん」のシステムそのものはあまり好きではないんです。CPU相手のじゃんけんって、要するに運まかせの3択ゲームで、それは面白くもなんともないと思ってます。ですので、その運＝未確定の状況を自分の知識、セオリー、テクニックで安定させていくという遊びになるように苦心しました。サーヴァントのスキルをじゃんけんルールの中で意味のあるものにするのが大変で、スキル一覧やキャラ戦闘設計の企画書を書くときは本当に辛かったです。設計や指針が決まってからも「実際遊んでみたらぜんぜん面白くないんではないか」という恐怖がずっとありましたが、バトル班が、ちゃんと駆け引きを意識できるような敵の戦闘ＡＩを組んでくれたので、心からホッとしました。彼らには本当に感謝してます。

ゲーム発売後に次々と浮かんでくる反省点

——今回の制作ではどんなことに苦労されましたか？

新納：やはり、キャラクターを魅力的に描くところが一番大変でした。というか、自分はそれができなかったんです！　そこは奈須さんに頼りきりになってしまって、本当にご苦労をおかけしてしまいました。誰もが知っている過去の英雄をサーヴァントとして魅力的に描くには、奈須さんのように、英雄に対する「勉強」「知識」「敬意」に加えて、独自のセンスというか才能が必要なのだということを痛感しました。ただ強い弱いの性能ではなく、その人物の背景にユーザーを引き込むようなドラマがあり、なおかつ魅力的なキャラクターとして描かないと「Fate」にはならないんです。奈須さんが英霊に命を吹き込んでくださった瞬間に「あ、これ『Fate』だ！」と感じられて、衝撃的でした。

——過去の英雄たちを召喚して戦わせるという枠組みは夢が膨らむけれど、うかつに余人が手を出せるジャンルではないと。

新納：英雄召喚モノって、結構トライしてる方がいると思うのですが、どうしても英雄の描き方がテンプレ的になってしまいがちで、独自の魅力を出すのは本当に難しいことだと思います。余談になりますが、その中では平野耕太さんのマンガ「ドリフターズ」がすごいですね！　平野耕太さんもセリフまわしやキャラの切り口が独特なので、魅力的な英雄が描かれていると思いました。

——それでは、新納さんが考える「エクストラ」のここがよかった、という点はどこでしょうか？

新納：自分としてはアリーナ内の背景ビジュアルが気に入ってます。企画当初から、ダンジョンをワイヤーフレームで表現し、その周囲に美しい海が広がっている、というイメージだったんですが、スタッフがそのコンセプトをよく汲んでくれて、非常に満足いくものになりました。既存の作品にはなかったビジュアルを提示できたのではないかと思っています。あとは、決戦場へと向かうエレベーターかな。自分はエレベーターが大好きなのですが、今回は効果的に使えたと思います。これから殺し合うことになる対戦相手が目の前にいて、決して手を出せない状況で、お互いに挑発し合ったり、胸の内に秘めていた想いを吐露したりしながら、決戦場へ向かっていくというシーンが描きたかったのです。「Fate」でもサーヴァント同士が剣を交える前に、短く言葉を交わすじゃないですか。僕はあの緊張感あふれる会話が好きで、「エクストラ」でも絶対やろうと思っていました。

——エレベーターでの会話があるからこそ、その後の戦いに敗北して消えていく敵陣営の哀愁がより引き立ちました。

新納：会話といえば、ダンジョン内で自分のサーヴァントが時々話しかけてきますよね。ちょっとした演出ですが、あれも入れたかった要素のひとつです。広いダンジョン内を2人で探索しているのだから、他愛もない言葉を交わすシチュエーションは欲しいなと思いました。ああした雑談を入れることで、少しでも「隣にパートナーがいる」という日常を感じて欲しかったのです。

——あれは完全にランダムで会話が発生しているんですか？

新納：特定の地点や、その場の状況に合った内容の会話をさせるようにしています。完全にランダムな会話にしてしまうとあまりにつまらないので、できるだけ空気を読んだセリフになるようにしています。リアルタイムなプレイヤーの行動とリンクさせているので、ゲームの仕様的にはけっこう面倒な手間をかけているんですよ。それでも「今それを言うかー！？」というのが出ちゃったりはするのですが……。コントロールが難しいです！

——おっしゃるとおり、細かいところにもこだわりが感じられる作りになっていますね。では、ここはこうしたかった、という反省点などはありますか？

新納：もういっぱいありすぎて……（苦笑）。まずひとつめは、敵陣営のマスターと1週間後に殺し合わなければならないという学園生活を、もっとゲームとして深く描きたかったです。単純にいえば「相手のレベルが5上がったから、明日は自分もレベルを5上げないと太刀打ちできない」というような展開があるとか——要するに、システム的なドラマ性が足りなかったと思っています。シナリオ的には奈須さんがフォローしてくださったので魅力的なイベントが多かったのですが、結局、その奈須さんが描いたイベントシーンのみが学園生活の主体となってしまいました。シナリオ的なイベントをいかしつつ、数値的なドラマや、システム的なミッションをうまくリンクさせることができたら、物語とゲーム性が融合した、もっと良いゲームになっていたのではないかと思います。ここは僕の思考不足です。もっと掘り込むべきだった。

——1人目の対戦者である慎二は同じクラスの生徒だったためか、そういったイベントは多々見られましたね。

新納：そうですね。慎二はプレイヤーが対戦する最初の敵だったので、ある程度はめざしたシステムに近づけるようにしました。しかし、ありすやランルーくんのようにいきなりからんでくるキャラクターに関しては、描ききれていない部分もありまして……。奈須さんの文章のおかげで敵陣営の面々はとてもおもしろいキャラクターになりましたが、システム面でもっとフォローできていれば、その魅力をさらに引き出せたと思うんですよね。そこがひとつ目の反省点です。ふたつめは、各サーヴァント用のエンディングを用意していなかったことです。これについてはユーザーさんからも「どうして赤セイバーやキャスターのエンディングがないんだ」という声が多数寄せられましたが、返す言葉もありません。開発当初から「エクストラ」のヒロインは凛にすべきだという先入観が僕の中にありました。そして、彼女と対になるヒロインとしてラニを登場させて、「このゲームをプレイした人は、当然凛かラニのどちらかを好きになるよね」と決めてかかって、その考えを押し通してしまったんです。でも、つねに一緒に行動しているサーヴァントはプレイヤーにとってもっとも身近な存在ですし、共に戦っているうちに愛着がわいて、彼女たちのエンディングを見たくなるのは当然なんですよね。もちろんスケジュールの問題などが一番大きかったのですが、それでもなお、ユーザーが期待する「当然」が実装されていなかったことに関しては、すごく反省しています。

——奈須さんが赤セイバーやキャスターをとてもいいキャラクターに仕上げていたので、彼女たちのエンディングがないのはたしかにもったいないと思いました。

▶クリアしたファンの中ではセイバーら３名の使用サーヴァント固有のルートとエンディングを見てみたいという意見が多かった。

新納：反省点の３つめは、マスターとサーヴァントのつながりをバトル内で描けなかったことです。たとえば、マスターの支援に対してサーヴァントが「それを待っていた！」と特殊な攻撃を繰り出すとか。凛＆ランサー組はそれに近いコンビネーションを使ってきますが、そういったことをすべての陣営でやりたかったんです。でも、そこまで盛り込むとＡＩが複雑になりすぎるので今回は割愛してしまいました。……なんだか思い返すたびに、アレをこうしたかった、コレをああしたかったという考えが次々にわいてきて……正直な話、今挙げた反省点をすべてクリアした「完全版エクストラ」を改めて作りたい気持ちで一杯です（笑）。

──「Fate」を使って今回のようなＲＰＧ以外で、何かしてみたいという構想はありますか？

新納：夢や希望の話で良いのでしたら、いつか「Fate麻雀」を作ってみたいですね。自分はリアルタイムの状況を察して、その瞬間に適したセリフを言わせるというのが大好きなんですが、そこにこだわった麻雀ゲームが作りたいです。「こいつなら、絶対このシチュエーションでこう言うだろう！」というところを徹底して、麻雀漫画のようなゲームにしたいんです。他の麻雀ゲームでは手が進むと「よーし、良い感じだ」といった汎用セリフが多いのですが、ちゃんとしたＡＩを組んでＣＰＵ同士の心理戦を演出したらおもしろいのではないかと。「Fate」だったらキャラクターの個性も強いし、打ちスジやセリフは色々面白くなるのではないかと思います。サーヴァントとマスターでコンビ打ちをさせるのもいいですね。士郎にアタリ牌を差し込もうとしたセイバーを狙い打ちにするアーチャーとか。血が通ったキャラクターと対戦できる麻雀ゲームは今まであまりなかったので、機会があったらぜひ挑戦したいですね。

──TYPE-MOONキャラの麻雀ゲームは今までありそうでなかったので、ぜひプレイしてみたいです！

ゲーム制作に明け暮れた 新納の少年時代

──ではお話変わりまして、今度は新納さんのクリエイターとしての側面についてお聞きしたいと思います。新納さんが子供の頃は、どんなゲームがお好きでしたか？

新納：僕が子供の頃はＡＶＧが全盛を迎えていたせいか、ＡＶＧが大好きでした。最初にファミコンで遊んだのは堀井雄二さんの「ポートピア連続殺人事件」や「オホーツクに消ゆ」。ＰＣ８８だと古いほうは「ザース」や「デゼニランド」や「サラダの国のトマト姫」から、新しいほうだと名作「スナッチャー」や謎の機械が付属していた「サイオブレード」などなど。ＡＶＧに攻略本が必要だった時代もあって、非常に理不尽で面白かったです。あの頃はＴＶゲームだけでなく、アドベンチャーゲームブックという紙媒体のＡＶＧも流行っていて、自分は独特の雰囲気の「ソーサリー」シリーズに夢中になっていました。

──新納さんは数多くＲＰＧを手がけていらっしゃるので、てっきり昔からＲＰＧ好きだと思っていました。

新納：もちろん、「ドラゴンクエスト」などのＲＰＧもプレイしましたし、大好きです。でも、「原点のゲームは何か？」と問われたら、ひとつ時代が戻ってＡＶＧかもしれません。小学生のころにポケコン（※１９８０年代に発売された携帯用の小型コンピュータ）を買ってもらったのをきっかけに、自分でＡＶＧを作ったりもしましたからね。

──小学生の頃からＡＶＧを作っていたんですか!?

新納：といっても、ポケコンの記憶容量が小さくて単純なものしか作れないし、内容もゲームとは言えないようなひどいものでしたよ（笑）。道が右と左に分かれていて、右を選択すると「お前は死んだ」といきなりデッドエンドを迎えるような（笑）。中学生になってＰＣを買ってもらってからも、謎のＡＶＧを作りまくってました。

──ご自分でゲームを作るようになったきっかけなどはありますか？

新納：特にきっかけというのはなく、ゲームが大好きで、気づいたら作っていたという感じです。当時は「マイコンＢＡＳＩＣマガジン」など、アマチュアがゲームを作って投稿するのが、割と当たり前でしたから。名前をよくおぼえていないのですが、「奇跡の品物～ミラクル　アイテム～」とかいうような投稿作品があって、それが絵もサウンドも良くできていたんですよ。個人でこんなものが作れるなんて凄いなー！と憧れたのがゲーム作りの深みにはまるきっかけだったかもしれません。

──中学校以降もずっとゲームを作り続けていたんでしょうか？

新納：ＰＣの性能が上がって絵が表示できるようになると、「これからは絵が描けないとＡＶＧは作れないな」と思って、絵を描き始めたんです。その頃は、絵を描く時間とゲームを作る時間は半々くらいの割合でしたね。「信長の野望」などが流行っていたので、シミュレーションゲームを作ったりもしました。高校生になると、アクションゲームを作りやすいＸ６８０００というＰＣが出たので、アクションゲームの制作にも挑戦し始めました。ところが 1/60 フレーム中で、当たり判定やら敵のＡＩやらキャラアニメーションやらの全ての処理を効率よくまわすというのが自分にはヘヴィすぎて……。結局、「自分が専門のプログラマーになるのは無理だ」とその道を断念しました。その一方で絵を描く楽しさに目覚めていって、やがてデザイナーとして業界で働こう、と思うようになりました。後にゲーム会社に就職したときは、デザイナーとして入社したんです。

──そうだったんですか！　新納さんがデザイナー出身だったとは存じ上げませんでした。

新納：ゲーム会社に入社した当時はドット絵を描いたり、デザイナーとして絵を描いたりしていました。とはいえ、ゲーム会社ではやる気さえあればデザイナーでも企画が出せたりするので、絵を描きながらプランナーのようなことも始めて、少しずつ企画の方へとシフトしていったという感じです。絵でもプログラムでもない「ゲーム作り」という最初のテーマに立ち返った感じですね。当時の経験は今でも生きていて、企画を立てる際、まずビジュアルイメージを作るところから始めます。新しい、とか、可愛い、とか、ユーザーさんの目を引くようなゲームのポスターをイメージして、そこから肉付けしていくことが多いです。

──新納さんはロジックに特化したクリエイターだと思っていたので、ビジュアルイメージをもとにゲームの全体像を作っていく方法をとっているとは意外です。

これからめざす未来

──それでは、今度は未来のことについてうかがいます。新納さんは「ＪＲＰＧの復権」を目標としているそうですが、それはどのようなものでしょうか？

新納：復権というとまた大げさですが、ＪＲＰＧがゲームの１ジャンルとして残りつづけるといいなあと思っています。また、自分が考えるＪＲＰＧのくくりもあいまいで、要するに「国産」の「日本人が好きな」ＲＰＧのことだと思ってます。コマンドバトルが、とか、ダンジョンが、とかよく聞かれるのですが、別にシステムがどうこうということではないんです。海外ゲームでよくある、アクション性の強いオープンフィールドのＲＰＧでも、日本人が好むビジュアルで、日本人が遊びやすいように作れば、それはもうＪＲＰＧだと思ってます。昨今は、海外ユーザーを視野にいれたゲームが作られていますし、それは時代の潮流を鑑みて正しいことだと思います。ただ、その中で、日本のユーザーに向けたゲームもあるべきだし、自分はそれをやりたいなあと考えています。

──具体的にはどういった作品を提供していきたいとお考えなのでしょうか。

新納：自分のスタンスは割と明確で、時代にあわせた「今みんなが欲しいもの」を短いスパンでポコポコ提案できていけたらいいなあと思います。究極の芸術作品を長い時間かけてじっくり作るよりは、ジャンクフード的な軽い美味しさを目指していきたいです。自分は「牛カルビキムチ丼」みたいなスタンスが大好きです。ごはんの上にカルビを乗せたらおいしい、辛いものブームだからキムチのせちゃう、食べたらほらやっぱりおいしい。こういうフットワークの軽さをもっていられたらいいなあと思います。

──それでは最後に、「エクストラ」のファンへ向けてメッセージをお願いします。

新納：ゲームが発売されてからかなり経つのに、「エクストラ」のビジュアルブックを買ってくださって大変嬉しく思います。このゲームが好きな方々に喜んでいただける作品を、今後も提供していきたいと考えています。お約束はできませんが、僕自身も「エクストラ」の次回作を作ってみたいという気持ちは大いにあるので、気長に待っていていただけると嬉しいです。

▲新納一哉がプロデュースした「フェイト／エクストラ」は「Fate」を RPG というフィールドで表現した。その結果ただのスピンアウトではなく、新たな「Fate」ワールドの構築に成功したのだ。

奈須きのこ

「エクストラ」世界設定について語る

「Fate」とは似て非なる作品である「エクストラ」

――物語の舞台から背景世界まで、「エクストラ」は原作である「Fate」とは異なる設定で描かれていますね。

奈須：聖杯戦争の概念や似たキャラクターは登場しますが、「エクストラ」は「Fate」のアナザーワールドを舞台としています。「エクストラ」の世界では１９７０年代にあったある大事件をきっかけに、世界中に存在する魔力が枯渇し始めるという事態が発生したんですが、そこから分岐して「Fate」とは別の歴史をたどった世界というイメージです。そして、「エクストラ」の舞台である２０３０年になると完全に魔力が枯渇し、魔術師たちは魔術を実践できなくなりましたが、電脳世界をフィールドに活躍する存在へ姿を変えて生き続けているという状況です。

――近未来を舞台にするという発案は、新納さんの方から提示されたのでしょうか？

奈須：そうですね。企画段階からすでに２０３０年という舞台指定がありました。でも我々が思い描くような未来世界ではなく、文明レベルは現代のままでいてほしいという、少し変わった未来図なんです。時代は進んでいるけれど、文明はまったく進歩していない閉塞感を世界に漂わせてほしい、と。文明レベルの停滞は色々と理由はあるのでしょうが、主だって分かりやすいものとして、世界の覇権を握った西欧財閥が世界情勢を安定させる目的で主導していることにしました。西欧財閥の支配を受けている西欧諸国は、完全に管理された安定した社会となっています。ある意味ユートピアともいえますが、個人の実力や努力次第で力をもてる資本主義とは対照的な社会ですね。一方、西欧財閥の支配を受けていない地域の情勢は落ち着いていません。世界の構図としては、西欧財閥支配下の国々とそれ以外、という分け方でとらえられています。

――西欧財閥とは具体的にはどういった組織なのでしょうか？

奈須：簡単にいうと、現状の先進国が集中して集まり、経済社会を牛耳っている共同体。これは「エクストラ」本編では描かれていないんですが、じつは「Fate」にも登場する聖堂教会は滅びておらず、西欧財閥の根幹に深く関わる組織として大きな力をもっている。２０３０年はもはや宗教の時代ではなくなっているけれど、世界を支配している根幹は宗教から生まれたモノであるという。……そんな設定を脳内でもやもやと考えていました（笑）。

――西欧財閥の成立にそんな背景があったとは……。ということは、実質的に聖堂教会が世界を影から動かしていると？

奈須：いえ、そうとはいいきれません。大きな発言力はあるけれど、聖堂教会も西欧財閥の一部に過ぎませんから。つねにより大きな力を得ようと、お互いに騙し合いを続けているという感じですね。

――では、聖堂教会と相対する魔術協会はどうなったのでしょうか？

奈須：魔力の枯渇によって力を失った魔術協会は、西欧財閥によって解体させられました。つまり、「エクストラワールド」における２大組織の争いは、強大な後ろ盾を得た聖堂教会の勝ちで幕を閉じたというわけですね。でも、その追跡をかわして生き残った魔術師たちは、西欧財閥の支配が及ばない中東へと逃れました。そして、魔術協会の再興をめざす連中が集まり、西欧財閥に不満をもつ者たちと結束したのが、レジスタンス組織である解放戦線というわけなんです。

――解放戦線の中核は魔術協会の残党だったんですね。西欧財閥と解放戦線のパワーバランスはどのような感じなのでしょうか？

奈須：豊富な資源　財力をもつ西欧財閥は、あらゆる点においてアベレージが高いです。でも、物量の点では優れているけれど、凛のように抜きんでた実力をもつトリプルエース的存在はほとんどいません。逆に解放戦線の方は、装備や人員数でははるかに劣りますが、突出したマンパワーをもつ凛レベルの連中がぽつぽついます。物量が勝つか、それとも質が勝つかの戦いですね。とはいえ、正面切っての戦いでは解放戦線に勝ち目はないし、長期的な戦いになれば確実に西欧財閥に軍配があがります。そのため解放戦線は、優れた魔術師（ウィザード）を使って、ネットからの電子戦という形でゲリラ戦を挑んでいるんですね。とはいえ、情報戦だけで西欧財閥ほどの組織が崩壊することはないので、ダメージはたかがしれているとは思いますが。

――2030年になっても、魔術協会と聖堂教会の戦いは形を変えて続いているんですね。では、もうひとつの組織であるアトラス院の状況は？

奈須：アトラス院は昔と変わることなく錬金術の研究期間として存在し続けています。というのも錬金術は魔力に頼らなくても行使可能なので、この時代においても独自の道を歩み続けることができたんです。

――魔術協会を追われた魔術師がアトラス院に救いを求めた、ということはなかったのでしょうか？

奈須：それはありませんね。アトラス院はどこともつながりのない、いわば歴史のブラックボックス的な組織です。魔術師が入りたいからといって入れるものではありません。来るものは拒み、また出て行く者もいない、そんな閉鎖社会なんです。世界情勢は大きく変わりましたが、我関せずという姿勢を貫いているので、世界から完全に孤立しているといえますね。

「エクストラワールド」における魔術師や聖杯戦争の姿

――魔力の枯渇によって、魔術師の在り方はどのように変わったのでしょうか？

奈須：「魔術回路」は人が魔術を行使するため体内に作り上げた生体機能です。ですから、たとえそれを起動させるための魔力がなくても、魔術回路自体はいつでも使用可能な状態で生きているんです。そこで、魔術回路の新たな使い道として編み出されたのが、ネット世界へのハッキングなんです。「エクストラ」の世界で「ウィザード」と呼ばれる新たな魔術師たちは、自らの魂を「霊子」に変えて電脳世界へとシフトさせることができます。そうした手段をもちいることで、魔術師はより高度で速やかな電脳化を可能とするわけです。

――解放戦線側には腕利きの魔術師が何人もいるそうですが、西欧財閥は彼らに対する対抗手段をもたないのでしょうか？

奈須：魔術師の質と量では解放戦線に一歩譲りますが、西欧財閥には潤沢な資金があります。中には利害の一致によって西欧財閥に手を貸している魔術師もいると思われます。そういった輩が障害となって、解放戦線もなかなか戦いの突破口を開けないでいるのでしょうね。

――「エクストラ」世界の構造がいろいろと見えてきましたが、本作では「聖杯」や「聖杯戦争」の形自体も「Fate」とは異なっていますよね。

奈須：「Fate」の聖杯は、英霊７人ぶんという膨大な魔力を使って願いを叶えるという、文字通りの「願

奈須きのこ　なすきのこ

TYPE-MOON 所属のシナリオライター。当初「エクストラ」の制作ではシナリオ監修という立場だったが、気がついてみたらシナリオをすべて自ら書いていたという。

望器」でした。ですが「エクストラ」の聖杯は、いってしまえばただの電算機です。ただし有しているデータ量は膨大で、その中心核では有史以来、全人類のデータベースをつねに作り続けていて、天文学的回数で1分後に起こる事象のシミュレートを行っています。ゲーム中では「聖杯を手にした者は事象の書き換えすら可能になる」といっていますが、厳密にいうと膨大なシミュレートサンプルの中から、自分が望む未来の形を現実のものにするための方法を得られる、ということなんです。たとえば、聖杯の担い手が世界の王になる未来を望んだならば、そこへ確実に至る解法を提示してくれる、という感じです。時間はかかるけど確実に現実を持ち主の望む方向に持って行けてしまえる。ただし、それはあくまで聖杯（ムーンセル）の機能のおまけです。本来はただひたすら人類史を残していくだけの記録器に過ぎないので、それをどのように使うかは担い手となった人物に委ねられます。

――その担い手を決めるための聖杯戦争の形も、「Fate」のものとは違いますね。

奈須：「Fate」の聖杯戦争とは、目的そのものが根本的に異なります。冬木市における聖杯戦争の場合は、願望を叶えるためのエネルギーを得るために7組のマスターとサーヴァントによる戦いが行われました。一方「エクストラ」の聖杯戦争の場合は、聖杯の担い手としてふさわしい人物を選別するための手段として、英霊を使った戦いを行うという構図になっています。そのため参戦者を7人に限定することなく、聖杯にアクセスしてくる魔術師は誰でもマスターになれるよう設定されています。ただし、本戦へ進む前に一定の実力を持ったマスターを選別するため、ある程度ふるいにかけるような試練は設けてありましたけどね。

セイバー、キャスター、アーチャーの創造秘話に迫る!

――それでは、今度は「エクストラ」に登場するキャラクターについておうかがいします。まず赤セイバーはどういった経緯で生まれたキャラクターなのでしょうか?

奈須：赤セイバーは新納さんから「エクストラ」の企画がもちこまれた時、すでにワダアルコさんの絵で描かれた状態で存在していました。初めてその姿を見た時は、「赤いセイバー」という発想はもちろん、露出度が高めのビジュアル、そしてその真名も相まって大きな衝撃を受けたのを覚えています。実際に僕がシナリオを手がけることになった際は、「さて、どうしようか……」と途方に暮れましたが（笑）。赤セイバーは「Fate」のセイバー（アルトリア）とは別の意味で有名な人物なんですが、為政者としてふさわしくない困った伝説をいくつも持っている人なので、これを魅力的なヒロインに仕上げるのは大変だぞ、と。でも、この英雄のことを調べていくうちに、少しずつ印象が変わっていきました。生前、彼女はあの当時覇権を握った一大宗教の信徒を弾圧したことがあったため、後世において「暴君」のレッテルを貼られてしまいましたが、事実をねじ曲げて伝えられた部分もあるのでは、と考える研究者も多くいました。近年でもこの英雄に関する評価が変わってきていて、為政者としてはわりと有能だったのではないかという意見も出ています。自分勝手なふるまいは多かったけれど、友人も多かったし、市民の人気も絶大であったし、近隣諸国にも名が轟いていた。短所だけしかない人物に、これだけの記録は残りませんから。

――わりとネガティブなイメージで伝えられていますが、キャラクターとしておもしろい部分もたくさん拾える人物だったんですね。

奈須：この方の場合、調べれば調べるほど暴君としてのイメージではなく、別の顔が浮かんでくるんです。それは、「何よりも市民からの敬愛を欲した皇帝」という人物像です。要は大きな権力をもってしまった「かまってちゃん」なんですね。当時は歌い手や芸人といった職業は人々からさげすまれる存在だったのに、この人は自らリサイタルを開いたり、自分主宰の競技会などを開いたりして、民衆に自分の存在をこれでもかとアピールしまくりました。そういった側面を見ていくうちに「かまってワンコ」という、アルトリアとはまったく別路線のヒロイン像が固まっていったんです。シナリオ執筆を始めた頃はどうなるかと思いましたが、これまでのTYPE-MOON作品にはいなかった魅力的なキャラクターになってくれました。彼女のシナリオを書くのは、僕自身とても楽しい経験でしたね。

――それでは、もう1人の女性サーヴァントであるキャスターについてお願いします。

奈須：赤セイバーは最初から僕がライティングを手掛けることになっていましたが、キャスターは他のライターさんの担当だったんですよ。というのも、最初に新納さんの方から「キャスターは和風ケモノ耳で、ストレートに可愛い女の子にしたい」という提案があったんですが、僕が書くとどうしてもピーキーなキャラ付けをしてしまうし、たまには男性ユーザーのハートにストライクで突き刺さるようなかわいらしいケモノ耳っ娘が登場してもいいと思ったので、キャスターは他のライターさんの手に委ねることになったんです。が、もともと極端なキャラ付けをしていた赤セイバーや、「Fate」ですでに高い人気を得ているアーチャーに比べてキャラクター性が弱かったため、途中から僕がキャスターのシナリオも受け持つことになりました。

――他の方が描いたキャラクターを引き継ぐということで、奈須さんの中で迷いなどはありませんでしたか?

奈須：ワダアルコさんが描いたビジュアルがかなりとんがっていたので、それを活かす方向でキャスター像を一から作り直すことにしました。どのくらい毒のある女の子にするかという点で迷いましたが、最終的には酸いも甘いもかみ分けたTYPE-MOONファンが楽しめるキャラクターという路線でいこうと。そうして、単にコビコビなのではなく、「マスターにだけ愛されればそれでいい」というエゴイスティックなかわいらしさをもつキツネっ子のイメージ像ができあがったんです。赤セイバーの場合、「このキャラはいける！」と想いながら執筆していましたけど、キャスターは「どうかうまくいってくれ……！」と祈りながら書いていました。それほど、どう転ぶかわからないキャラクターだったんです。

◀英霊としては「暴君」の代名詞ともなっているセイバー。だが、市民からの支持は決して低いものではなかったようだ。

――結果的にはキャスターも非常に味のあるキャラクターになりましたね。最後にアーチャーについてですが、「エクストラ」の登場人物として描く際に「Fate」の時とどこか変えた部分などはありましたか?

奈須：一応彼は「Fate」のアーチャーと同一人物ではあるんですが、真名はゲーム中でもあえてふせています。彼は正義のために身を尽くしたけれど人に認められることのなかった、名もなき英雄たちの代表としての存在なんです。アーチャーに本来あるはずの真名がないのは、そういう理由からなんです。真名は明かされないのではなく、存在しない。真名が「無い」ことが、あの英霊の証なのだと。そのような設定にすることで、「Fate」を前提としないキャラクターとして成立するし、「Fate」ユーザーにとっては「真名はないけど、アーチャーの正体はアイツだよね」と察してもらえるだろうと。

――ちなみに、「エクストラ」のアーチャーは「Fate」の時に比べて、やや甘いように感じますが……?

奈須：「Fate」では自分自身を抹殺したいという願望を抱いていましたが、エクストラではその葛藤は解消されているため、丸くなった印象を受けるのかもしれません。よく誤解されるんですが、アーチャーはきついことはいいますが、ただ嫌みを言っているのではなく、相手を思いやるあまりの苦言なんです。なので、見方によってはおじいちゃんのお小言のようなものだともいえますね（笑）。

ヒロインや敵陣営にいたるまで濃いキャラクターが満載!

――「エクストラ」のヒロイン的存在である凛とラニについてお聞きします。「エクストラ」世界の凛はどんな女の子として描かれたのでしょうか。

奈須：「エクストラ」ワールドの凛は、生まれ育った環境や解放戦線に所属して戦っているという違いはありますが、「Fate」の凛と魂のパーソナリティはまったく同じです。オリジナルの凛が並行世界をのぞいてみたら、「私が金髪だ！　しかもレジスタンスなんかやってる!!」とびっくりするみたいな（笑）。

――彼女はなぜ西欧財閥に戦いを挑んでいるのでしょうか?

奈須：ビジネスだから、というのが建て前。本音と

▲金髪碧眼の美少女という、電脳世界とは異なる姿で描かれた現実世界の凛。アサルトライフルを携えた姿がとても絵になる。

しては、凛という人間の行動原理は、進歩　進化であり、つねに前に進み続けることを信条としています。ですから、ただひたすら世界の停滞　安定を望む西欧財閥という組織は彼女にとって敵でしかない。いいかえるなら、凛が凛であるためには西欧財閥という巨大な存在に抗うしかないんです。

――そこまでして凛が見てみたい世界とは……？

奈須：端的にいうと、彼女は未来を見たいだけなんです。進歩した人類が、いったいどこまでいけるのかを。西欧財閥は残された資源を少しでも長続きさせるために文明レベルを停滞させていますが、凛にしてみれば「地球の資源なんかとっとと食いつぶして、別の星に飛び出していきましょうよ！」というところでしょう。そして、彼女が望む未来は必ずしも万人に幸せをもたらすとは限らない、自己責任の世界です。努力や実力次第でいくらでも上をめざせるけれど、力のない人間は置いていかれてしまう。それでも停滞よりは進歩をよしとするのが、凛という人間なんです。

――他人に厳しいけれど、自分にも厳しい凛らしい考え方ですね。ではもう一方のヒロインであるラニについてお願いします。

奈須：ラニはアトラス院が作ったホムンクルスです。アトラス院にはホムンクルスを作る技術はありますが、いかんせん素材がもうないので、実質的に最後の1体ということになりますね。そんなラニを電脳戦に特化した素体として、彼女の師匠である錬金術師が作ったという経緯があります。

――ラニは聖杯戦争に勝利して聖杯を獲るという目的で作られた存在なのでしょうか？

奈須：いえ、そういうわけではないようです。その師匠はラニのことを自分の作品ではなく、娘のように思っていたので。今回、ラニを聖杯戦争に送り出したのも、老い先短い自分ではいつまでも彼女の面倒をみることはできない。だから、この先自分が生きる意味を自分で見つけてほしい、という意味を込めてのことだったのだと思います。しかし、当のラニは師匠に「聖杯戦争に出ろ」といわれたから参戦したのであって、そこには何の感情もありません。命令されたから戦いに参加したし、参加した以上は勝つしかない、と。そんなロボットのような彼女ですが、初めて目にした外の世界で、何を感じ、どのように変わっていくのか。そのあたりがラニの物語の核となっています。

――2大ヒロイン以外に、敵陣営の面々も濃いキャラクターたちがたくさんいますよね。その中でも奈須さんがもっとも「濃い！」と思うのは誰でしょうか？

奈須：それはやっぱり臥藤門司ですよ（笑）。臥藤を描くのは楽しかったなぁ。制作中に「エクストラ」にはバカキャラがいないことに気づいて急遽考えたキャラクターなんですが、彼はすごいですよ。傍目から見るとふざけているのか、もともとアレな人なのか判断がつきませんが、臥藤本人はいつも超真面目なんです。彼はあらゆる宗教を渡り歩きながら悟りの神髄を求めていましたが、あの格好から察するに、確実にテキサスの荒野でインディアン的な霊的世界にも触れていますね。その結果として臥藤は電脳世界にたどり着いたようですが、いったいお前の宗教観はどうなっているのかと問いつめたいです（笑）。

――臥藤はかなりぶっ飛んでいますね。アルクェイドのマスターをやっているのは、伊達ではないという。

奈須：臥藤には酒の席で思いついた裏設定がありまして。彼はいつも全力全開で気合いを入れているからあんなキャラなんですが、ちょっと力を抜くと本物の高僧に変貌するんです。おまえ、肩の力抜いたら本当に聖者じゃねえか！と（笑）。

――アンソロジーなどのスピンアウト作品でぜひ見てみたいネタですね（笑）。

奈須：あとはランルーくんとランサーの関係も、個人的に気に入っています。ランルーくんはピエロのようなメイクのため素顔がわかりませんが、新納さんの初期設定ではものすごい美人なんだそうです。だけど、ゲーム中ではあえて素顔は見せない、というのも新納さんの指定です。

――ランルーくんの素顔はいつ拝めるのかと楽しみにしていたので、最後までわからなかったのは残念でした（笑）。

奈須：当初、ランルーくんはカニバリストという設定のみがありました。でも、シナリオを執筆しているうちに、ただ猟奇的なだけの女性にランサーが惹かれることはないと思い直して路線を変更することにしたんです。「愛する人しか食べられない」といういきすぎた愛の行動原理をもちながらも、道徳との狭間で苦しみもがいた末に、結局は食べることができず拒食症に陥っている。いうなれば、自分の道徳心に対する殉教ですね。己の信仰のため戦い続けたのに、最後は貴族たちによって陥れられて死んだランサーの心を打つには、そんな確固たる殉教心をもった女性でなければならないだろうと。

――個人的には、レオとユリウスの関係も、かなり力を入れて執筆しているように見受けられました。

奈須：ユリウスのようなダークヒーロー的なキャラクターは、書けば書くほど次々にネタがわいてきますからね。おおむねできあがったゲームをテストプレイしていた時も、「ユリウスのモノローグはやっぱりこうした方が……」などと思い直して、勝手に修正シナリオを書いて送りつけるようなことまでしてしまいました。レオがあまりにも完全無欠な少年なので、それと対照となるユリウスは人間的な弱さや醜さを象徴するような人物として描きました。一方、レオは「嫌みがなさすぎて逆にそれが嫌みなんだけど、やっぱり嫌みに見えない」という人物像。プレイヤーに嫌われてもだめだし、かといって好かれすぎてもだめ。ありがちな優等生ではなく、完璧すぎることの異質感を匂わせる人物にするため、気を遣って描いています。たとえるなら「完成されたアルトリア」というイメージでしょうか。アルトリアの王道が、レオのように人間の幸せを個人のものではなく群体のものとしてとらえるものだったなら、彼女はあそこまで苦しむことはなかったかもしれません。

――完璧超人であるレオに対して、人間がもつ負の要素の象徴であるユリウス。まさに光と影といった感じの2人ですね。

奈須：レオに関してはひとつ大きな後悔があるんです。今さらですが、レオは女の子にすべきでした。見た目は優等生の少年なんだけど、じつは女の子だったという展開が待っていたら、一気に男性ユーザーの心をかっさらうことができただろうに、と……！

――レオが男装の美少女!?　それはかなり萌える展開ですね!!　では、新納さんから提案のあったサーヴァントの中で、奈須さんが「この英雄をもってきたか！」と思ったのは誰でしたか？

奈須：実際はボツになりましたが、「未来人のサーヴァントとかどうですか？」といわれた時は衝撃を受けました（笑）。あとは、やっぱりアサシン先生かな。僕にとってもあの方はいろいろな本やマンガで触れて大好きな偉人だったんですが、サーヴァントにすることまでは思いつきませんでした。サーヴァントというと伝説上の存在というイメージがあるじゃないですか。でも彼の場合は、ほんの数十年前まで生きていた実在の人物ですからね。とはいえ、たしかにアサシン先生は生前に数々の伝説を残していますし、その生き様自体が壮絶だったので、英霊として描くのにまったく迷いはありませんでした。ただ、実在の人物をゲームのキャラクターとしてアレンジする以上、史実を汚さない活躍をさせたいと思っていました。

――本作にはオリジナルクラスの「セイヴァー」が登場しますよね。プレイヤーがラストで戦うことになる敵をセイヴァーとしたのには、どんな狙いがあったのでしょうか？

奈須：「Fate」の聖杯戦争は聖杯獲得による悲願成就が目的であったのに対して、「エクストラ」の聖杯戦争は戦いそのものが主題となっていました。そんな苦難の道のりを乗り越えて、最終地点にたどり着いた英霊が最後に越えなければならないもの。それはやはり、人を苦しみから解き放った「救済者（セイヴァー）」しかないだろうと。ラスボスがあのような神々しい姿で現れて驚かれたプレイヤーも多いかもしれませんが、ちゃんと意味のある配置だったんです。……とはいえ、もともとは酒の席で「ラスボスとしてあのお方が登場したらすごくね？」というノリから思いついたキャラクターではありましたが。ちなみに、最後の敵がセイバーのもじりであるセイヴァーである、というのはオリジナル「Fate」からのオマージュでした。

――それでは最後に、「エクストラ」ファンに向けてメッセージをお願いします。

奈須：多くのスピンアウト作品を輩出してきた「Fate」シリーズの中でも異色中の異色、かつ新たな「正伝」となるようスタッフ一同気合いを入れて作りました。この先、どのような展開を見せるかは僕自身にもまだ見えませんが、いつまでもみなさんの記憶に残る作品として愛し続けてほしいですね。

ワダアルコ

憧れの「Fate」から「エクストラ」を生みだすこと

赤セイバー誕生

――ワダさんが「エクストラ」でキャラクターデザインを担当することになった経緯をお聞かせください。

ワダ：もう数年前のお話になるんですが、ディレクターの新納さんから「一度、お仕事をご一緒したい」という旨のメールを頂いたのがそもそものきっかけですね。その文末には「『Fate』はお好きですか？」と書いてあったんですが、私はもともと「Fate」が大好きだったので、「機会があればぜひ」というお返事と一緒に「Fate」に対する熱意をつづって返信したんです。そうしたら、後日「TYPE-MOON に提出する企画書用に赤いセイバーを描いてほしい」という連絡がありまして。その時は意味がわからなかったけれど、なんだかおもしろそうだったのでお引き受けしたんです。

――「エクストラ」の企画について説明はなかったんですか？

ワダ：はい。まったく（笑）。新納さんは絵描きに無用な先入観を抱かせず、自由な発想を引き出すためにそうしたらしいです。教えていただいたのは「赤いセイバー」と「電脳空間」というキーワードだけですね。しかも、「電脳空間はあまり意識しないでデザインしてほしい」といわれました。

――では、赤セイバーを描くにあたってどんなことに気を遣ったのでしょうか？

ワダ：最初は出来るだけ武内さんの絵柄に似せて描きました。「よし、かわいく描けた！」と思って新納さんに提出したら、ＮＧが出てしまいまして。『Fate』でありながらも、まったく違う『Fate』」にするために、もっと私自身の絵柄を前面に出してほしいといわれました。なるほどと思う一方で、あまりにも元のセイバーと違いすぎて誰だかわからない絵にはしたくなかったので、寄りすぎず離れすぎずという部分で悩んだ結果、セイバーとしてのシルエットを保つという点以外は割り切って描いていくことにしたんです。頭の後ろで結った金髪、膨らんだ肩口、甲冑を脱いだ時に見える開いた胸元、そして広がったスカート。これらがセイバーの外見のアイコンかなと。それで、以前のイメージとガラリと変えるため甲冑も外しました。

――ドレスは完全にご自身で考えたのですか？

ワダ：そうですね。最初はいわゆる乗馬用パンツだったんですが基本カラーが赤ということで情熱的なキャラっぽいのでいいかな…とちょっとハレンチなデザインになりました。あとは電脳空間っぽい要素も多少は入れようと思い、スカートを透明にしてみました。

――今回の作業では、赤セイバー以外のサーヴァントデザインを武内さん、その他のマスターなどをワダさんがデザインされたそうですね。

ワダ：はい。武内さんがデザインされたサーヴァントを、私がリライトするという作業でした。主人公サイドのサーヴァントでいうと、私は武内さんが描くアーチャーが大好きなので、武内さんの絵柄に近づけて描いていたんですが、そのたびにＮＧを出されて……という感じで。武内さんのアーチャーって、ストレートに男らしいじゃないですか。でも、新納さんからは「もっとセクシーに」という指示が出ていたので、目をいやらしく描いています。これはアーチャーに限ったことではなく、男性キャラは全体的に目をいやらしくしてありますね。

――確かにエロい目をしてますね（笑）。

ワダ：むっつりすけべさが男の人のセクシーさかなと思っているので（笑）。アーチャー以外のセクシーキャラは緑アーチャーですね。たれ目なんですけど、武内さんが描いた設定画がすでにエロくて（笑）。このまんま描こうと思いました。こちらのアーチャーもとても好きです。

――では女性キャラのセクシーさというのは？

ワダ：男性キャラのように顔のパーツではなくて、肉の柔らかさだと思っています。シルエットだけではなく、身体が柔らかそうな、ぷにっとした感じに描きました。

――なるほど。それではもう１人のサーヴァントであるキャスターについてはいかがですか？

ワダ：キャスターは武内さんのラフ画に細かく設定が描いてありました。もうその時点ですっごいかわいかったんですよ。そのかわいさをできるだけ持ってくることができればと思って描きました。「エクストラ」にはあまり表情が変わらないキャラが多いんですが、そんな中にあってキャスターは喜怒哀楽がはっきりわかれているので色々な表情が描けて楽しかったです。TYPE-MOON 作品にはここまで素直に愛を表現するヒロインっていなくて、しかも黒い。桜が持つ「負の黒さ」とはちょっと違う「アッパーな黒さ」も彼女の魅力のひとつだなと思います。

――お次はマスターたちについて、それぞれのポイントをお願いします。

ワダ：凛は基本的に「Fate」の時とデザインラインは変わりません。でも、服のデザインの一部や質感をアレンジしています。一見遠くからだと、以前と全然変わっていないような感じに。凛の顔は制作の初期段階で描いたので後半に向けて絵が変わっていくのに合わせきれなかった感じがあります。セイバーは何回か手直ししたのですが、凛にまで手を入れる余裕がなくて少し後悔しています。時間的に余裕があったら、もう少し違った感じになっていたかもしれません。

オリジナルキャラデザインへのこだわり

――凛は「Fate」のデザインをアレンジしたようで

◀度重なる試行錯誤によって生まれた赤セイバー。その結果、本作を代表するキャラとしてファンから支持されるようになった。

ワダアルコ

コミック、小説の挿絵など、幅広いジャンルで活躍する女性作家。本作ではキャラクターデザインを担当している。初単行本「最強魔法少女あきら」（集英社刊）が現在発売中。

すが、その他の本作オリジナルのマスターたちはどのようにデザインしていったのでしょうか？

ワダ：「このサーヴァントの隣におるんやったらこんな感じかな」というように、基本的に武内さんがデザインしたサーヴァントのビジュアルに合わせてイメージを膨らませていきました。慎二はとりあえずタレ目の限界にチャレンジしました。ただの美形ではなく、どこか鼻につく感じのイケメンになればいいなーと（笑）。次にユリウスは、真っ黒でロックな感じで！というご指定だったのでちょっとグラムロックっぽい雰囲気を意識したのですが、そうしたら、後で「この人は葛木先生として登場します」と言われてびっくりしましたね。「Fate」の葛木先生との共通点がひとつもない……こんな格好の教師でいいのかと（笑）。レオはご指定に「王子様」とあったので、金髪のおかっぱにしました。もう私の中で「王子様」といったら金髪のおかっぱしか考えられないので、おかっぱを何枚も描いて送る感じで。

――凛と対になるヒロインであるラニについてはいかがでしょうか？

ワダ：ラニはメガネ＋白衣で、褐色のちょっとインドな感じの少女というご指定の元に描いたキャラです。ラニも制作初期にデザインしたキャラな上に、今後何度も描く機会を頂くかもしれないということが念頭に入っていなかったもので服のパーツなど細かくしすぎて後悔してます（笑）。メガネ、白衣、褐色などただでさえ構成要素が多いので、ちょっと装飾過多になっちゃったかなという感がありますね。

――それでは「エクストラ」の中で友達にしたい、恋人にしたい、結婚したいキャラをそれぞれ教えてください。

ワダ：友達は一回戦で登場したライダーですね。姉御肌でさばさばしていて、細かいことにこだわらないから本音で付き合えそう。異性の友達であればダンですかね。渋いおじいちゃんとのんびり遊びたいです。他の面々はみんなムチャクチャしそうなので……（笑）。恋人にしたいのと結婚したいキャラは同じなんですけど、アーチャーです。恋人は緑アーチャーも良いんですけど、なんか結婚はしたくないです（笑）。彼は家に帰ってこない気がします。

――たしかに、緑アーチャーは女泣かせな感じがしますね（笑）。それでは、「エクストラ」のキャラデザインに携わったご感想についてお聞かせください。

ワダ：大好きな「Fate」シリーズのキャラデザインに関われて、個人的にすごく楽しかったです。特に制作者の一部しか見ることのできない武内さんのラフ画を、誰よりも早く見られたのは何よりの役得でした（笑）。もちろん、デザインするうえで新納さんや武内さんのご意見をすりあわせて絵に反映するなど、作業的に難しいところは多々ありました。でも、「大変だった」という思いよりも「楽しかった」という思いの方がとても大きいですね。

――武内さんのデザインに触れて、クリエイターとして参考になった部分などはありました？

ワダ：もちろんです！　武内さんの絵柄ももちろん魅力的なんですけど、特に今回はラフを頂いたこともあってとにかくデザイン面で非常に勉強になりました。要素に無駄がなくてしかもすごく皆キャラが立ってる。性格がわかるというか……。今回の作業では、多くのことを学ばせていただきました。

――ご自分で描かれたキャラが３Ｄキャラになって動くのを見た時は、やはり感慨深いものがあったのでは？

ワダ：そうですね。うわー超かわいい～うれしいなぁとテンションあがりましたね。モデルもキュートだったんですがモーションもすごくよかったです。着地の際の赤セイバーのスカートの落ち方にふわっと一瞬タメがあるんですけど、それが私自身こういう風になったらいいなと思って描いた感じだったので感動しました。

クリエイター・ワダアルコの軌跡

――ではお話変わりまして、今度はワダさんのクリエイターとしての側面についてうかがいたいと思います。まず、ワダさんが絵を描き始めたのはいつ頃なのでしょうか？

ワダ：子供の頃から絵を描くのが好きで、小学校高学年になると漫画の模写をして遊んでいました。友達に「似せるの上手いね」っていわれて調子に乗っていくみたいな（笑）。当時は「らんま１／２」の模写が多かったです。線がシンプルで描きやすかったんでしょうね。少女漫画でいうと「ときめきトゥナイト」とか「お父さんは心配性」とか、「りぼん」系作品が好きでしたね。とりわけ岡田あーみん先生の作品がすっごく好きで、いまだに日常会話に織り込めるくらいです。あとは、一条ゆかり先生も好きでしたね。でも、少女漫画は線が多いので模写はできず、漫画の上に紙を置いてトレースするといった感じでした。そして、それをまわりの人に見てもらうことで、私は絵が上手いんだって勘違いしていたという（笑）。

――絵描きとしてこれまでに影響受けたクリエイターは？

ワダ：高橋留美子先生はベースとしてあるんですけど、他にはいのまたむつみ先生とか、高河ゆん先生ですね。高校くらいからおふたりの絵を拝見するようになって、模写などもしていました。その頃はもう薔薇も好きだし百合も好き、でも普通の少女漫画も少年漫画も何でも好きといった具合に完全雑食になっていました（笑）。それから絵を描く友達がほしくて、大学入学前後に会員制サークルに入ったんです。今はあまりないと思うんですが、会員がイラストを描いて送るとそれが冊子になって送られてくるというものでした。そこで知り合った友達と一緒に版権の同人誌を作ったりもしました。大学時代に知り合った絵を描く友人達にもとても影響を受けています。大学卒業後は絵に関わる仕事がしたいと思いゲーム会社に就職しました。

――実際に絵を仕事にしてみていかがでしたか？

ワダ：おもしろかったしとても勉強になったのですが、当時の仕事が背景専門でして。それで、私は絵というよりは人が描きたいんだなーということに改めて気付くことができてそれがわかったことが一番よかったなあと今となっては思います。

――ご自分の絵の気に入っているところやこだわりについて教えていただけますか？

ワダ：まだ至らない点はいっぱいありますけど、その瞬間においてはできるだけ顔をかわいく＆かっこよく描きたいという気持ちはあります。少なくとも顔は、自分が２年後に見ても良いと思えるものになるよう心がけていますね。逆に他がどれだけいい感じに描けても、顔がハマらないと納得いかなくてずっと修正作業をするのがある意味悪い癖です。

――ワダさんはパソコンで絵を描いているそうですが、いつ頃からデジタル環境で描き始めたのでしょうか？

ワダ：20歳前後くらいですかね。大学に入ってしばらくしてからパソコンを購入しました。学内に絵を描く子が結構いたので、色々教えてもらってデジタルで絵を描き始めました。デジタル環境にしたことで、紙や絵の具代がかからなくなったのはやっぱり大きいですね。それに、やり直しも利くし手も汚れないし、さらにはゴミも出ないしと面倒臭がりの私にはいいことずくめでした。

――デジタル環境に移行したことで、絵柄などは変化しました？

ワダ：むっちゃくちゃ変わりましたね。ネットで当時流行っていた絵を見るなど、他人の絵をもっとも貪欲に見ていた頃でした。こういうのも描いてみたい、でもかわいいのも描きたい、汚した感じもいいし……、みたいに毎日色々な絵を描いてました。最終的には「やっぱり顔はかわいいのが一番だな」というところに行き着きましたね（笑）。

――漫画を描かれるツールは何ですか？

ワダ：saiで描いてます。あまり他のツールを使うとショートカットがわからなくなっちゃうので。色調補正などはフォトショップを使いますけど、描くのは基本的にsaiです。あと、私は残念ながらつけペンが使えないのですべてデジタルで作業しています。

――漫画やキャラのデザインをする際、お好きなブランドの服などを参考にされたりします？

ワダ：見るぶんにはジョン　ガリアーノがド派手で好きですが、あくまで大雑把なリソースですね。ドールの服はちょうどよくデフォルメされているので、ドールの服を参考にすることはあります。普通だったらちっちゃいボタンを６個７個ついているところを、ドールの場合は３つくらいとか。あのくらいのデフォルメが絵として描く時にはちょうど良いので。武内さんから頂いたラフのキャラクター達の「要素の取捨選択」がものすごく的確で感動したので、最近は要素の削ぎ落としに興味がシフトしている感じですね。

――では、土日はどんなことをして遊んでらっしゃるんですか？

ワダ：土日は食べログのお店を上から行ってみり、友達と飲んだりとか、買い物いったりとか、普通ですよ（笑）。知らない場所へ行くと食べログ見ちゃいますね。

――食べるのがお好きなんですか？

ワダ：困ったことに大好きですね（笑）。食べログの上位から順番に行っては心のランキング表に記載しています。最近だと、友達に教えて貰ったピエールエルメのミルフィーユがすごく美味しくて！　パイ生地あまり好きじゃないんですがそれは大好きになりました。

――お次はワダさんの趣味について教えてください。

ワダ：ごはんですね。あとはゲームくらいでしょうか。息抜きにお風呂に２～３時間入りながら携帯機でゲームをしてます。お酒を飲むのも大好きですよ。私の場合、飲んでいる途中で寝るので、終電などの心配をしなくていい家飲みが性に合っています。気心の知れた友達とお酒を持ち寄って、その場で料理をしながら時間を気にすることなく飲むのが気楽でいいです（笑）。

――ワダさんの今後の展望などありましたらお願いします。

ワダ：漫画の話は色々な出版社とさせていただいているので、多分しばらくは漫画のお仕事が多いかもしれません。いただいたお仕事は時間の都合が合えば基本お受けするという感じなので、私にも展望がわからないです（笑）。いろいろと勉強させていただければと思っています。

――最後に読者へのメッセージをお願いします。

ワダ：「エクストラ」を遊んでくださった方、どうもありがとうございました。まだの方はぜひ触ってみて頂けると嬉しいです！これからもよろしくお願いします！

武内崇

クリエイターたちの熱意によってよみがえる「Fate」

「フェイト／エクストラ」について

――まず、持ち込まれたゲーム企画とワダアルコさんの赤セイバーをご覧になった時の感想を教えてください。

武内：赤セイバーに関しては、新納さんが企画書と一緒にイラストを持って来てくれました。赤いセイバーのデザインの中に、新しい「Fate」を作りたいという意志がひと目でわかるように凝縮されているかのように感じました。その時に赤セイバーの正体である英霊を元のステイナイトのセイバーとは別にしたいというところまでセットで提案されたので強烈なインパクトがありましたね。

――デザインにおいても、スカートの前などかなり大胆になっていますよね。

武内：もともとは下には別のデザインの物を着ていたので、下着が見えているという感じではなかったです。SF というコンセプトがありましたので、いい意味で違和感があって素直に好印象でしたね。

――「Fate を破壊する」というキャッチフレーズの通り、そういうような野望みたいなものが企画書の中にも詰まっていましたか？

武内：そうですね。見た目はセイバーだけれど、中身が違うという発想が面白く、十分に魅力的でした。当時、新納さんは「世界樹の迷宮」を発表した後で、非常に脂がのっている時期でしたが、その新納さんから「『Fate』をやりたい」と言われた時、安易な企画だと感じてちょっと失望したんです。ですので、話を聞いてもあまり意味ないだろうと思いながらプレゼンを聞きにいったら、出てきたのがあの赤いセイバーと、「敢えて今『Fate』に挑戦し、違った物語として再構成してみたい」という野心に満ちた企画書でした。カウンターを貰ったような衝撃でしたし、「Fate」の世界をさらに広げていくという可能性にも非常に期待を持ちました。

――では、新納さんと会った時の印象はどうでしたか？

武内：人が何を望んでいて、何が人を喜ばせるのかという部分に関しての感性が鋭く、理路整然としていて、プレゼンテーションが非常にうまい人だなと思いました。それはゲームを作る人間の資質なのかもしれません。

――新納さんご自身も絵を描かれていたというお話を以前聞きまして、やはり自分の作りたいイメージを表すのが上手な方ですよね。

武内：そうですね。企画書も視覚的に訴えかけるものだったので、言葉だけの企画書よりも何倍も強く伝わってきました。

――では、新納さんとはどのような流れでキャラを作っていったのでしょうか？

武内：全体の構成は制作サイドで決め込まれていまして、ある程度割り振りがありました。奈須が100%関わって作っていくというのは状況的に難しかったので、それであれば彼にしか出来ないところは彼がやるという形にしてもらいました。英霊たちは誰を使うかというのはゲーム全体を見た上で新納さんが判断し、それをどう「Fate」的な解釈のサーヴァントにしていくのかというのが奈須の担当です。その後、僕と奈須で話をして外見やデザインはこんな感じにして貰おうという提案をまとめていきました。

「エクストラ」各キャラクターについて

――では、それぞれのサーヴァントたちについて聞きたいと思います。まずはキャスターについてですが、ここに至る初めのイメージというのはどういった感じでしたか？

武内：英霊を誰にするかは決まっていたけど、どんなキャラクターにするかというのは、ちゃんと決まっていなかった時期にたたき台として幾つかのデザインを描きました。この本に掲載されているポニーテールのキャスターはその時に描いたものです。キャスターは一番バランスを気にしたキャラクターでした。プレイヤーのサーヴァントの数は三体で、その中で赤セイバーとアーチャーは既に決まっていました。キャスターは残りの一体であり、なおかつ唯一の本作オリジナルであるというところで、とにかく重要なのは他の２体とのバランスだろうと。この中で足りないのは、少し年上で隙のあるキャラだったので、ゆるめのお姉さん系で一稿目を描きました。その印象で最後までまとめたんですけど、グッと脳天気なキャラクターになったのは、新納さんの指示だったという話です。ワダさんが仕上げたのを見てずいぶんと年齢が下がったものになっていたので、驚きました（笑）。

――なるほど（笑）。武内さんの手を離れてからキャラの意味合いが加えられたりしていったんですね。

武内：そうですね。各キャラクターに最終的にはワダさんが命を吹き込む、というのは大前提でしたので、キャラデザインとしては随分と楽をさせて頂きました。赤いセイバーを見た時に、エクストラにおける正解が指し示されたように感じたので、同じようにどんどんアレンジをくわえて欲しいとも思っていました。

――続いては慎二の相方のライダーについてですが、

武内崇 たけうちたかし

TYPE-MOON の人気原画家。TYPE-MOON 各作品のプロデュースも行っている。「エクストラ」ではキャラクター監修ほか、サーヴァントのキャラクターデザイン原案も担当している。

これも最初のイメージは決められた英霊から来てますか？

武内：そうですね。女海賊にしようというのはかなり最初早い時期から決まっていました。これもたたき台の時に描いた絵があったんですけど、その時から「エメラルダス」をイメージしていました。

——松本零士ですね。

武内：女海賊と言えば、クイーン　エメラルダスだろうということで顔に傷を入れたり。当初はもっと厳しい、ライダーの正体である英霊のイメージとは逆に、海賊なんだけれど貴族みたいな気品がある感じだったんです。ですが、慎二とのコンビが活きるような「気っ風の良い姐さんキャラ」にしようという流れになって、今の感じになりました。

——ゲームの序盤で出てくるキャラクターで誰もが一番初めに戦うキャラなので、今までの「Fate」とは違うんだという印象を抱かせるキャラですよね。最初から他のサーヴァントと戦う順番は決まっていたのですか？

武内：そうだと思います。慎二が初めに出てきて、相手だったらライダーだよねっていう「Fate」の段取りを逆手に取って面白みを出していくというものだったと思います。

——では人気の緑アーチャーを……。ワダさんのインタビューの時も、ダメ男でこのタレ目がたまらんという話がでましたが（笑）。

武内：もとの英霊が解釈のしようがいくらでもある英霊だったので、実は緑アーチャーに関してはかなりのパターンを出しています。顔中に傷があるようなゴツい傭兵みたいなものであったり、トリックスターのような感じの、見た目ちょっとブサイクなんだけど一番好かれそうなやつとかも考えていたのですが、「やはり見栄えがいいのがいいでしょう」ということでこのデザインが選ばれました。このデザインが選ばれた時点で既にボイスキャストを鳥海浩輔さんにしたいと考えていたと思います。オレンジ髪のヘタレ腹黒イケメンといえば鳥海だろう、と（笑）。

——ワダさんも同じことをおっしゃってました(笑)。武内さんには珍しく髪を下ろしの、片目隠れキャラということで……。

武内：片目は隠したつもりはなくてたまたま描いてなかっただけなんです（笑）。それが片目隠しキャラになっていて、偶然から面白いキャラ付けが生まれたなぁと思いました。僕が描くサーヴァントに髪を上げたデザインが多いのは、英霊を基にしている分、どうしても強い意志みたいなものがキャラクターの魂のあり方として宿っていますので、そうなるとスーパーサイヤ人的な記号に流れてしまうんですよね（笑）。ただ、このアーチャーはそういうイメージではなかったので、比較的穏やかな外見の中に苛烈な魂があるという感じでデザインしました。

——続いてはゲームでも悩まされたランルーくんのパートナーのランサーについてお願いします（笑）。

武内：ランサーは英霊としては大メジャーもいいところですし、既に素晴らしい解釈の前例が山ほどあるので、どうするかなと悩みました。メジャーすぎるので別の英霊にしてはどうか？と提案もしたのですが、新納さんには強い拘りがあったみたいです。英霊をキャラクター化する際に方法論としては二つありまして、一つはイメージのまま描くという方法、もう一つはイメージと思いっきり逆に跳ねてギャップで面白みを出すという方法です。ステイナイトでいうならば、違和感の代表例はセイバー、真っ正面の代表例はアサシンです。ランサーも二パターンで考えていて、一つは今のデザイン、もう一つは穏やかな老人みたいなものでした。ただ、有名な英霊であればあるほどお客さんがはっきりと求めているものがあって、今回はそれに対してコミットした方がいいだろうということで真正面のデザインで進めました。

——それでは、アサシンについてですが、新納さんが実在のある程度はっきりした人物を英霊として出してきたということで、奈須さんも驚かれたようですが、武内さんとしてはどうでしたか？

武内：そうですね。おそらく新納さんと自分は近いものを見て育ってきたのではないかと思います。世代的に八極拳に対する幻想っていうのがあるような気がするんですけど、この英霊はまさにそのシンボルです。生き方の苛烈さであったりとか、一撃必殺とか日本人は大好きですよね（笑）。アメリカの物量作戦とはまったく別物の「強さへの憧れ」というか。自分の中でもかなり強いデザインを出さないと届かないかなという予感はありました。なので、比較的シンプルで普遍性の高いデザインになっております。あんまり奇をてらってないです。

——後から資料を見させていただいて、この老境に入ってきたバージョンもあって驚いたのですが、こちらの老境の方についてもコメントをいただければと思います。

武内：これは先ほど言及した一番初めのたたき台で描いたものです。もともとアサシンとバーサーカーの二重のクラスを持つキャラにしようという前提があったと思います。なのでアサシンの時は老年で、バーサーカー時は青年になるといったのはどうだろうということで、二つデザインしました。どちらにも旨味があるので、この英霊が好きであれば、どっちも好きになるんじゃないかなと。まぁ最終的には、青年一体に絞られましたけど。このおじいちゃん姿もカッコいいですよね。槍使いという伝承もありましたので、ランサーにも出来て面白いんじゃないのみたいな話をしてましたけど、現実問題難しかったですね（笑）。

——なるほど。それではラニのサーヴァントのバーサーカーと、レオのサーヴァントのセイバーの方のデザインや顔の表情といったものについてはいかがですか？

武内：バーサーカーも最初のたたき台デザインの中で描いていたキャラクターです。この英霊は愛馬がいるという有名な伝承があったので、奈須のアイデアでその馬と合体している人馬兵みたいなデザインを描きました。でも、「馬は大変なのでやめて」って言われました（笑）。バーサーカーも有名な英霊でしたので、最終的には一番ストレートな形に落としました。ただ、少しストレートに落としすぎて「Fate」らしさみたいなものを表現できなかったかなという反省もあります。

——逆にセイバーは清廉潔白な騎士という印象ですね。

武内：この英霊は、元気で快活系かと思って、それを初め持っていきました。そうしたら「理想の騎士像みたいにして欲しい」というオーダーが来ましたので、そのオーダー通りに描いたという感じです。ちなみに自分がデザインしたのは顔だけで、鎧部分は全部ワダさんにお願いさせて頂きました。

クリエイターとしての武内崇に迫る

——それでは、武内さんご自身を振り返ってみて、思春期の頃はどのような作品が好きでしたか？

武内：中学校の頃には奈須と出会い、色々なことを知るようになっていったのですが、やっぱり、中学の頃に好きだったもので今の自分が出来上がっているなという印象はあります。中学時代は本当に重要な時期で、伊達に「中二病」という言葉が有るわけではないなと実感しています。僕らが中学の頃というと、日本ファルコム、菊地秀行作品、テーブルトークRPGが全盛期でした。作品としては「ロードス島戦記」「天空の城ラピュタ」「魍魎戦記MADARA」（原作・大塚英志、画・田島昭宇）が特に好きでした。「ラピュタ」をリアル14歳の頃に見られたのはラッキーでしたね。エンターテイメントとしては「MADARA」と「ラピュタ」で受けた印象というのが、未だに作品づくりの根幹になっています。中盤の大きい盛り上がりの作り方とかは「ラピュタ」で受けた印象を未だに引きずっていますし、主人公の表情の描き方やケレン味は「MADARA」の影響が強かったです。

——そのころからイラストを描かれたりしてましたか？

武内：もう少し小さい頃から描いてましたが、好きになったものを追いつつ、一生懸命模写したりしてました。ただ、当時から「自分だったらこう描くな」というのはよくやってました。菊地秀行さんの名著「魔界都市〈新宿〉」を全部漫画で描いたこととか、今でもよく覚えています。当時の菊地秀行って、今思い返すと中二の最先端だったんですよね。

——では、高校の頃はまた好きな作品が違ってきたりしましたか？

武内：高校に入ったら、少しオタク趣味から距離を置き始めました。高校で印象に残っているのはNHKで放送していた「ふしぎの海のナディア」ですかね。やっぱり冒険に憧れていたというのが強かったんですけど、単純にナディアというキャラクターが好きだったんですよ。なんであんなに好きだったのかなーって(笑)。当時はああいうキャラがめずらしかったというのもあります。我が儘とも言われていますが、逆に言えば地に足が着いたキャラクターだった

▲数あるデザインパターンの中から選ばれた美青年アーチャー。その人気は全キャラ中でもかなり上位に食い込むという。

▲2パターン描かれたアサシンのデザイン。若者版は猛々しい印象だが、老人版は静かな殺意を秘めているように見える。

んですよね。「ラピュタ」のシータもそうだったんでしょうけど、守られるだけのヒロインというよりは、自分の足で駆け抜けていくようなタイプ。少女漫画の主人公のようなヒロイン像に強く憧れていた時期だったんじゃないかなと思います。あと、とにかく絵が良かった。

——貞本義行さんですか？

武内：そうですね。自分が中高の時から最先端で、未だに最先端というのは凄すぎます。ナディアはキャラデザインも世界観も物語も自分にとってど真ん中ストライク過ぎて、特に第一話とＯＰは本当に何度も何度も見直しました。キャラクターの絵の方向性としては未だにナディアで受けた貞本インパクトが根付いているような気がします。

——なるほど。では、ずっとそうやって絵を描かれていたのでしょうか？

武内：絵は描いていましたが、あまり人前では出しませんでした。オタクというよりは「漫画好き」ぐらいの温度の学生生活だったように思います。中学ではそれこそ休み時間には漫画描いているような感じのオタク中学生でしたが、高校はさすがにそれはしなかったです。

——漫研とかに入ろうとは思いませんでしたか？

武内：そうですね。友人に奈須がいたので、創作仲間としては彼がいれば充分でした。高校ぐらいの時に奈須は既に「Fate」の原型を書いてましたし。

——プロを目指そうと思った頃はいつぐらいでしたか？

武内：おそらく多くの人がそうなんでしょうが「もうそれしかない」「自分そうなるんだっ」て言うほど強烈に思い込んで進んでいけるほどの自信も活力もありませんでした。ただ、夢っていうレベルであれば、それこそ小学生の頃から持ってはいたと思います。じゃあその夢に対して学校を辞めて今日からアシスタント生活だぜみたいにやったかというとそうでもなくって言う……。そのあたりは普通でしたね。

——絵以外でのご趣味などありましたらお教えいただけますか？

武内：趣味ってあんまりないんですよね。漫画を読んだり映画を見たりってのが暇つぶしではありますけど、趣味って言うほど好きではないのかもしれないですけどね。あとは美味しいものを食べてちょっと幸せになってみたりとかでしょうか。

——そういった意味では、創作の為のインプットみたいなものでしょうか？

武内：無心になって打ち込める趣味が欲しいとは常々思っているのですが……。何をしていても、仕事に結びつけて考えてしまいますね。

——インプットよりアウトプットする方に重きをおいているといった感じですね。

武内：あんまり自慢できる事ではないのですが…多分そんな感じになっています。インプットは漫画や映画を見るくらいで後はアウトプットすることがほとんどですね。創作することが何より楽しいです。

——確かにTYPE-MOONに身を置いて他のクリエイターの方と話し合っているだけでも、色々生まれてくる物はありそうですね。

武内：それは間違いなくあります。周囲には本当に恵まれています。あれだけ勘どころのいい人たちに囲まれていると、自然と自分の意識は上がっていきますね。環境が良かったと思います。

自分の中に美意識を持つ

——これまでに数多くのキャラクターを生み出してきた武内さんですが、どういうところを意識してキャラクターを作ってきたのでしょうか？

武内：これに関しては色々思うところがあるのですが、割と偉そうな話をさせてもらうなら、自分の中の美意識に対して忠実であるというところが、モノを作る際の重要なポイントなんだろうなと思っています。美意識は無から生まれることは無く、確実に自分が今まで触れてきた美しいものへの憧れから生まれるはずです。初恋の思い出でもなんでもいいんですが、その時美しいと思ったものが美意識になっていくと思います。自分の場合、キャラクターを生み出すにしてみても、奈須が完全に作り上げたものに形をあたえるのと、一緒に作っていくという二つがあります。達成できているかどうかは別問題ではありますが、「空の境界」のように完全に出来上がっているものに絵を付ける場合は、奈須の美意識を形にするということに腐心しますし、「月姫」や「Fate」のように共同で作り上げていく場合は僕の美意識も混ぜていきます。なので「Fate」ではあからさまに自分の好みが前面に出てしまっているものがあります。セイバーは良い例で、ことデザイン面においては100％趣味丸出しです。

——ワダさんと話した時に、武内さんの絵はシルエットが特徴的なのでその形を残して自分なりに解釈して赤セイバーを作ったと言われていたのですが、キャラのシルエットなども絵を描いている時に意識しているのでしょうか？

武内：記号として分かりやすいということは良く言われます。おそらく初めの印象みたいなものがあって、それをわかりやすく自分の中で描けるような形に落としこんでいくと、そういう特徴だけが簡易化されたキャラクターになっていくのでしょうね。尊敬する作家さんが「模倣しきれない部分に個性が生まれる」とおっしゃっていましたが、僕もそう思っています。あれのここが綺麗だったなとか、あれのここが良かったなとか。美意識ってそんなものでもあって、そういう自分の中でも曖昧な、だけど譲れない何かをなんとかまとめようと思って、自分のキャラクターって出来上がっていくんじゃないかなと。美しいなと思ったものを自分なりに落としこむ作業みたいなものが重要なんだと思います。

——それでは、武内さんにとっての漫画に対する思い入れなどありましたら教えてください。

武内：これに関してはかつての憧れというところですね。それ以上のものではないです。漫画を描こうと思うならちゃんとやらなきゃ駄目だし、やってないのはもうそういう熱量がないからだと思います。ただ、漫画の代償行為は山ほどしたいと思っています。だから漫画的な見せ方とか、そういうのは大好きなんですけど、漫画そのものをちゃんと成し遂げるということに関しては、今は全然考えていないです。

——クリエイター武内崇として、たどり着きたい境地や達成したい目標などはありますか？

武内：今の自分の立場が分不相応だという自覚はあります。本来ならこんなにインタビューなんかしてもらえるようなものではなく、ほとんど運良くというのが自分の認識ではあるので、強烈に達成したいというものを持っているわけではないです。ただ、今までと同じように作りたいモノというのはあるんです。こういう作品の制作に携わっていきたい、という気持ちは割と明確に持っています。敢えて目標を掲げるのであれば、分不相応な立場にいる自分に対して、それにふさわしい責任を果たし続けていくことというのが目標と言えるのかもしれません。

——それでは、これだけお仕事されている武内さんが、もし３か月ほどお休みが取れたら何をしますか？

武内：うーん、実はあまり休みたくないんです。今の仕事が一番楽しいですから。休むということは楽しいことを全部奪われることになるので、鬱になると思います。前に一日休んだだけで、気持ちが回復するのに一週間かかりましたからね（笑）。まぁその一日の休日の過ごし方が悪かった所為もありますが…。一日何もしないというのはヤバいですね。初めて知りました。なんか虚無の世界に引き込まれる気がするんですよ。休日には何か意味のある事をしたいですが、そこに結局無趣味ということが祟ってくるわけです。

——最後に読者へのメッセージをお願いします。

武内：「Fate」自体は物語の中に歴史があるので、「Zero」のように過去に遡っていくことは出来るのですが、未来を語ることに関しては実は手詰まりなところがありました。サーヴァントが召還されて、物語が展開し、最後はみんな帰っちゃったよという作品なので、構造的に続けていくことが不可能なんです。そういうところもあって「Fate」という作品にとって未来の可能性は薄かったんですが、「エクストラ」で「だったらこうだ！」というアイデアが登場してきました。これをきっかけにして新しい「Fate」の未来を切り開いていってくれるような作品になってくれてたらいいなと思っています。僕は本当にセイバーが大好きなので（笑）、まだまだ様々なセイバーを見たいと思っています！

——ありがとうございました！

tearfish

晩杯あきら

威未図

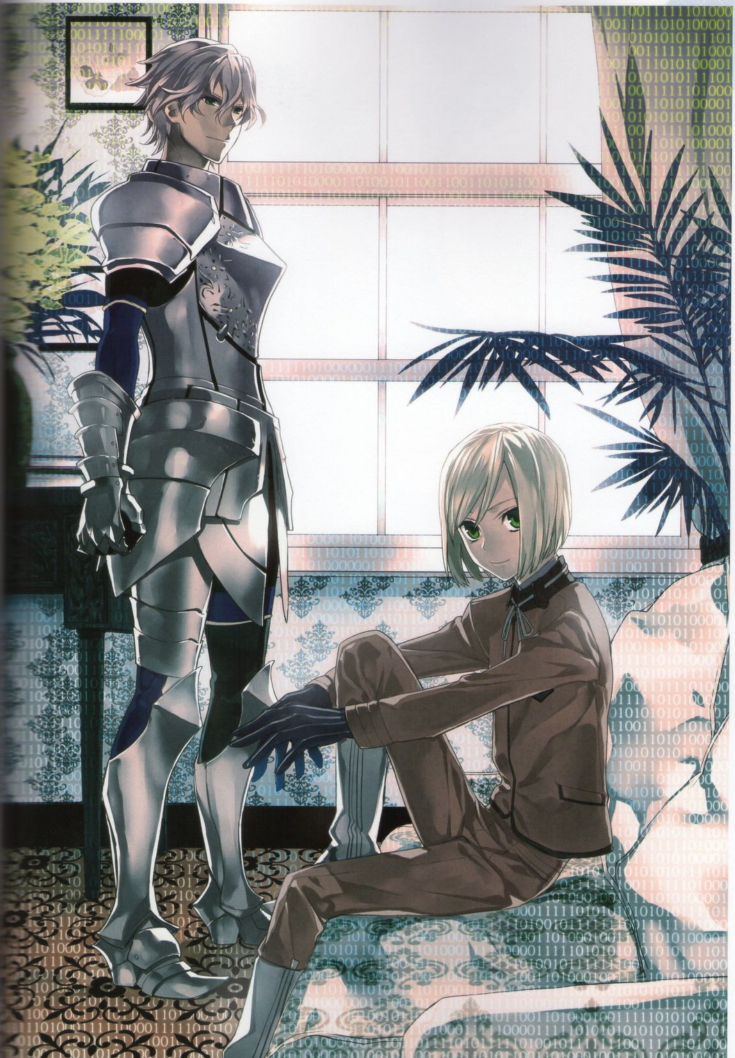
伊藤ベン

碧風羽

飛鳥

うき

甘塩コメコ



すみ兵

しめ子

魔界の住民

やすゆき

フルーツパンチ

ふゆの春秋

赤りんご

Fate
フェイト/エクストラ
EXTRA
ビジュアルファンブック
コンプティーク編

フェイト／エクストラ ビジュアルファンブック

2011年2月25日　初版発行

編集
多田年礼（角川書店）
湯浅真彦（角川書店）
藤原賢（角川書店）

取材・執筆
伊達裕介
福西輝明
ねりな
ノトフ

制作
飯田均（角川書店）

装丁・デザイン
戸島正裕（rkDesign）

デザイン
Kプラスアートワークス

カバーイラスト
ワダアルコ

協力
株式会社マーベラスエンターテイメント
有限会社ノーツ
株式会社イメージエポック

発行者
井上伸一郎
発行
株式会社角川書店
〒102-8078　東京都千代田区富士見2-13-3
編集　03-3238-8661

発売
角川グループパブリッシング
〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3
営業　03-3238-8521

印刷・製本
凸版印刷株式会社

©TYPE-MOON
©2010 Marvelous Entertainment Inc.

落丁　乱丁本は、ご面倒でも角川グループ受注センター読者係宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。

http://www.kadokawa.co.jp/

禁無断転載　複製
2011 KADOKAWA SHOTEN, Printed in JAPAN

ISBN 978-4-04-854608-9 C0076

サーヴァントたちの主張 ⑤

初出　TYPE-MOONエース Vol.5 掲載
ワダアルコ「サーヴァントたちの主張」

※ここからのコミック、小説のページは逆の方向からお読みください。

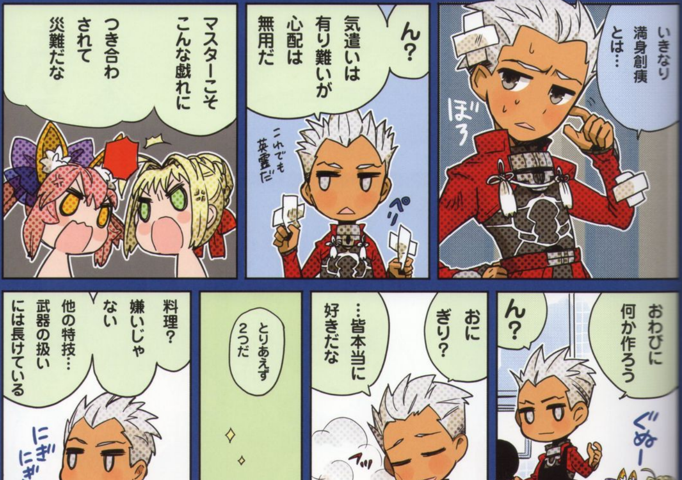
INDEX

107 カラーコミック
「サーヴァントの主張」

114 描きおろしコミック
「ドキッ！ マスターだらけのビジュアルファンブック（ポロリはないよ）」

128 小説
「Seven's feel」

サーヴァントたちの主張 ④



サーヴァントたちの主張 ③

サーヴァントたちの主張 ②

ワダアルコ

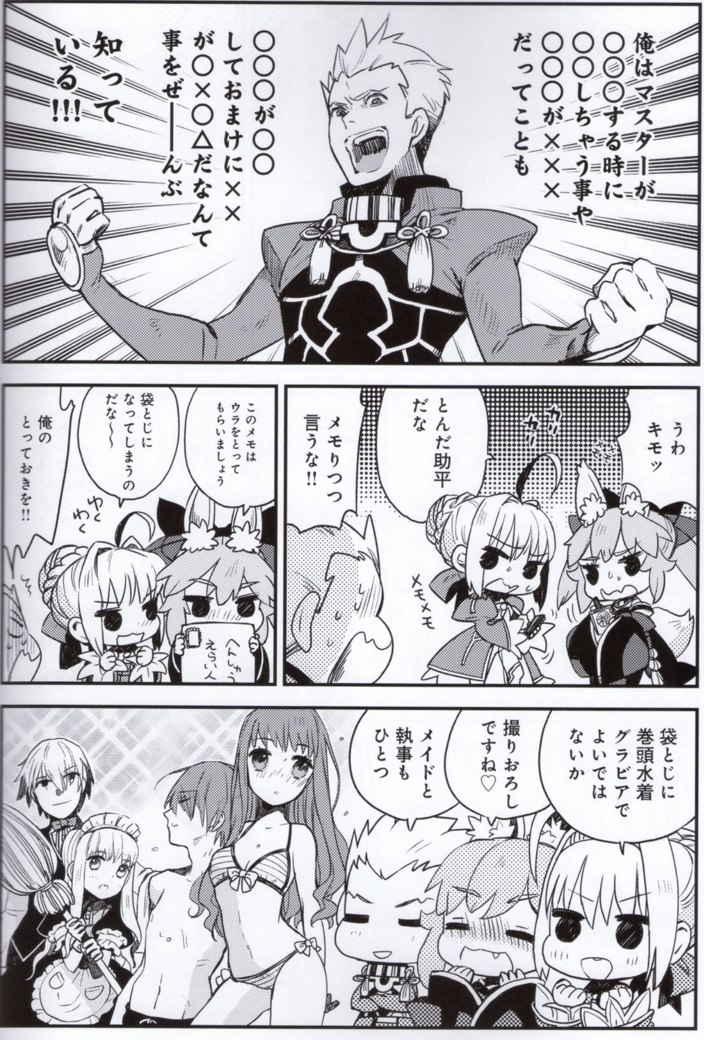
サーヴァントたちの主張 ①

完璧な内容ですね
うむ
余はベタに鑑賞保存・布教用と3冊買うぞ
なっ…
私は5冊
私は10冊だ
……!!
…!!
20冊
いや100だ
50冊
10000でどうだ
1000
あ――もう!!
余が全て買ってやろう!!期待しているぞ!!

END

そうなると 次は特典を 考えねば
うーむ
やっぱ 生写真 でしょう!!
たーくさん ありますよぉ
よーし それに 握手券も追加だ!!
おいで子猫ちゃん…
キラッ
キャー えるすー
ビッグサイトで 奏者と握手券
じ… じゃあ あとは抱き枕 カバーとか…
どーせ
どーせ
キッモ
今 ムッツリの 次元を 超えたぞ
なんでさ!!!
やっぱ 俺ばっか!!

続くは奏者（マスター）五万字インタビュー
目立たないということ
制服着まわし一週間も欲しいですね
1DAY
上着をはだけてセクシーランチ
2DAY
関係者の弁もあったほうがいいのだろうな
ギャラは？ギャラはいくらだい？
いたっけ？そんな奴
て…手間かかるけど別に悪い奴じゃないってゆーか…
すっげ便利だったゆー
若いな…
興味深い方でしたよ～～
占いでは私と最高の相性だと…
私のお弁当をうたがいもせず…ウフフ
あとはグラビアに体操服礼装を追加して……
うーん
うわキモッ
そなたムッツリにも程が…
用意しながら言うな!!



俺はマスターが
○○○する時に
○○しちゃう事や
○○○が×××
だってことも
○○○が○○
しておまけに××
が○×○△だなんて
事をぜーーんぶ
知って
いる!!!
うわ
キモッ
カリ
カリ
とんだ助平
だな
メモりつつ
言うな!!
メモメモ
このメモは
ウラをとって
もらいましょう
袋とじに
なってしまうの
だな〜〜
俺の
とっておきを!!
わく
わく
へんしゅう
えらい人
袋とじに
巻頭水着
グラビアで
よいでは
ないか
撮りおろし
ですね♡
メイドと
執事も
ひとつ

確かに…
ちょっと待って!!
ちょっ…!!
な…何を勝手なことを!
私…お…俺は…俺なりだが…
マスターを大切に
かあああぁ
思っている!!
うそだな
うそですね
なんかくさい
あっさり!?
うそではない!!!
その証拠にだな!!

そのくらいしか
知りませんよね！
そんだけ把握済みかよッ
は？
全然足りませんよ
うむ
ずっと思っていたが
アーチャーよ…
ど～ん
そなた奏者（マスター）への愛が足りぬのではないか!?
ガ
な!?

余の美しき宝物(マスター)のファンブックとは目の付け所も褒めてつかわす!!
私の愛する世界一のご主人様の情報(マトリクス)がたーっぷり詰まってるんですね♡
いや…違…
違わぬ!!
余はもっと奏者(マスター)を知りたい皆もそうであろう!!
私たちの知ってるご主人様はほんの表面ですものね
身長体重
誕生日時・3サイズ
血液型・特技・趣味
資格・好物・苦手なもの
好みのタイプetc
この辺は当然知ってるとして
ハハハ
フフ
アハハ
ウフフフ
あとは血圧・脈拍
寝相・枝毛の数
足のサイズに視力
握力・下着の色
ホホ
イヒヒ

皆の者喜べ!!
余のファンブックが出るぞ!!
ちがーう
違う
ドキッ！マスターだらけのビジュアルファンブック
(ポロリはないよ)
漫画：ワダアルコ
原作：TYPE-MOON マーベラスエンターテイメント
なんと…
よろろろ…
余のものではないと申すか
当たり前でしょーが
この本は
うんうん
奏者のご主人様の
ファンブック!!!
え゛

始まりの願いは、違ったんだ。
　俺はただ、救いたかった。
　笑うことを忘れてしまった子供たちを。安寧という籠にとらわれて、どこにも行くことのできない世界を。NPCのような人たちを。
　NPCのようだった、子供の頃の俺自身を。
　笑うことのできなかった、俺自身を。

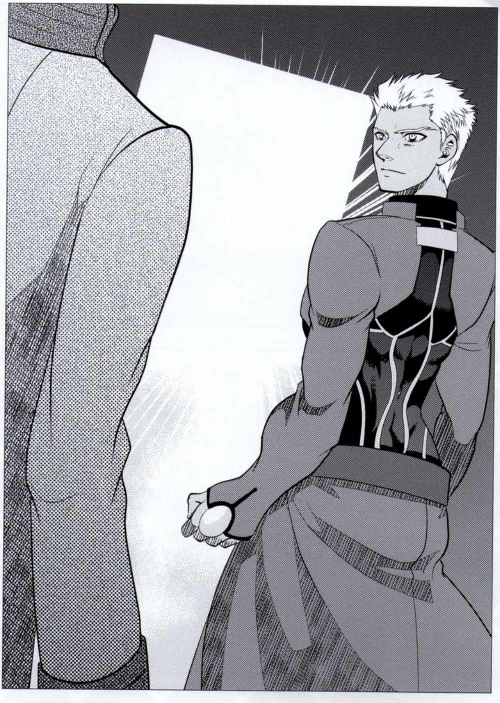
——俺は、俺を救いたかったんだ。

　それを、大切な友人が教えてくれた。万能の願望器なんかじゃない、記憶を失った弱いあいつが、俺の願いを叶えてくれた。地上で得ることのできなかった、特別なことなんて何もない、ただの日常。変哲もない学園生活。食堂で一緒に飯を食って、他愛もない話をして、互いに笑い合う。ただそれだけの——それでも、俺にとっては大切な願い。
　願いは、叶った。
けれど。
「あいつに影響されたかな——俺もずいぶんと贅沢になったみたいだ」
　食堂で食べきれないほどに頼んでいた彼女の姿を思い出しながら、俺は笑う。願いは叶った。そのはずなのに、俺の中には既に新しい願いがあった。どうなってもいいと聖杯戦争（せいはいせんそう）に身を投げた頃からは考えられないほどの贅沢さだ。
　一つの願いが叶っても、新しい願いが浮かんでくる。願いは尽きない。まるで、人間のように。
　俺は、願う。
　もう一度、彼女と会うことを。勝ち、生きて帰ることを。あの食堂で、顔を突き合わせて、一緒に笑うことを。だから
——
「——勝つぞ、アーチャー。願いを叶えるために」
　いつかに告げた言葉を、俺はもう一度繰り返す。
　あのときとは比べ物にならないほどに、強く。言葉に願いを込めて。相打ち前提で殺すのではなく、勝って願いを叶えるために。
　アーチャーは俺の言葉に笑みを返し、いつものように言った。
「忘れたのかね？　私は、君の願いを叶えるためにここにいるのだよ——言われずとも。勝とう、マスター」
　アーチャーは笑い、俺もまた笑う。
　覚悟は、決まった。
　迷いは、もうない。
　叶えたい願いは、胸にある。
　幸せな想いが、身体を突き動かす。

——あとは、戦うだけだ。

　エレベータが、止まる。
　轟音が、静まる。
　運命の扉が、開いてゆく。

（終）



俺の指摘に、友人は慌てたようにスプーンを動かし始めた。食堂には季節と関係なくシャーベットから汁粉まであって、机にずらりと並んだ甘味をほおばる彼女は世界で一番幸せそうな貌をしていた。

……案外、幸せなんて食事一つでもたらされるものなのかもしれないな、と思ってしまう。物質に依存しないセラフこそ、あるいはこの世の楽園なのかもしれない。

「生きて戻れないって意味じゃあ、文字どおりに天国だな」

呟きに、彼女はスプーンをくわえたまま首を傾げる。言葉を吐くことすら甘味の前では億劫なのか。考えるのが馬鹿らしくなり、何でもないと手を振って、

「そっちこそ準備は大丈夫か？　俺はバッチリだぜ。暗号鍵は揃えたし、相手の真名もわかった」

銀のスプーンをつるんと口からひきぬき、彼女はこくこくと頷いた。見ているだけで飽きないが、正直食べる気は失せてくる。お腹いっぱいだ。

「ま、お互い頑張ろうや」

言って、俺は食堂の中に視線を走らせる。最終日の昼間にのんきに飯を食っているのは俺たち二人くらいのもので、あとはNPCが何人かいるだけだ。

もっとも、校舎の中を歩いたとしても、生徒を見かけることはないだろう。聖杯戦争もこれで半分を過ぎ、残る魔術師の数はあまりにも少ない。

……最後に残った優勝者は、たった独りで、校舎を歩くことになるのか。

それは、想像しただけでそら寒くなる光景だった。そうなってしまえば、もう虚構の学校ですらない。

ただの、墓場だ。

「せめて二人いれば、賑やかなんだろうけどな」

俺とこいつみたいに、という言葉はかろうじて呑みこんだ。それは、形にしてしまうにはあまりにも恥ずかしい想いだったから。

……ああ、でも、そうだ。その通りだ。

俺はもう、わかっている。

憎いはずの王と戦う前日に、どうしてこうも心穏やかにいられるのか。一人しかいない食堂が、どうしてこんなにも賑やかなのか。虚構でしかない世界を、どうして、楽しいとすら思えたのか。

それが、目の前で何も考えてないような顔で食べ続ける友人のおかげだと、俺は知っている。

一人では、駄目だった。

一人だから――こいつがいたから、俺は、後悔することなく最後の戦いに挑める。

初めは、セラフに設定されただけの友人だった。

虚構。ただそれだけの関係であるはずだった。

でも――三週間にも満たない、何もかもが虚構でしかないセラフでの日々は、それでも――俺にとっては、まぎれもない本物だった。設定されたという理由じゃなく、俺は、こいつを友人だと思えた。

その気持ちが、虚構であるはずがない。

何もかもが偽物だったとしても、この想いだけは、きっと本物なんだ。

「みんな、こんな風に悩んだんだろうな……」

呟き、最後に上を見る。そこに何かがあるわけじゃない。ただ、もしも遠坂凛の言うようにセラフにさえ意志があるとするなら――そんな神様のようなやつは、きっと天にいると思ったからだ。俺の身体がある地上から、この月は頭上にあるので、あながち間違ってもいないだろう。

そいつは、見て来たのだろうか。

全てを記録する聖杯は、今までにも見てきたのだろうか。俺のような小さな悩みと願いを。同じように聖杯戦争に挑み、祈り、願い、散っていった奴らを。そして、これからも見届けるのだろうか。

地上から誰もいなくなる、最後の一人まで。

「……なぁ、結局、願いは見つかったのか？」

顔を降ろし、ようやく全てを食べ終わった彼女を見つめて俺は言う。記憶を失い、願いを失くし、それでも探しながら戦うと言った彼女。その願いを、たとえセラフが聞いていなくても、俺は聞いておきたいと思ったからだ。

彼女は、悩まなかった。いや、問われるまでもなく、ずっと悩み続けていたのだろう。答えは、間断おかずに帰ってきた。

――わからない。でも、見つけるよ。

「そっか……きっと見つかるぜ、おまえなら」

心の底から、俺は言う。わからない、と自覚しながらも、見つける、と言い切れる彼女なら、願いに至ると信じることができた。

俺の言葉に彼女は微笑み、それから、そっちの願いは、と問い返してくる。見ているだけで、幸せになるような笑顔。そんな彼女に、俺もまた――笑い返して、言うのだった。

「もう、叶ったよ」

†

エレベータは降りる。深く深く、地の底へと。月から地上へと降りかねないほどに深く、決戦場を目指して潜ってゆく。夢のような七日の猶予は終わり、二回戦もついに、決戦のときを迎えることになる。

「大丈夫か、マスター？」

心配するアーチャーに、俺は頷くことで答える。電子の壁で仕切られた向こう側にいるのは、西欧財閥の王たるレオナルドと、そのサーヴァント。間近で向かい合っても、逸る気持ちはどこにもない。

俺はもう、認めることができる。

彼は、敵ではなかった。

心が擦り切れるほどに、長いレジスタンス生活の中で、俺は見失っていた。西欧財閥を倒すために、西欧財閥との戦いを始めたのではない。ましてや、レオナルドを殺すために抗ったのでもない。

を追うようにして立ち去った。
後ろ姿を見つめながら、俺は思う。
——あいつなら、もっと踏み込んで訊ねたんだろうか。戦いに挑む、その理由を。

†

「まったくひやひやとさせてくれる……彼がマスターを闇打ちしていた事実を、君も知っているだろうに」
マイルームへと戻った俺を出迎えたのは、聞きなれたアーチャーの小言だった。いつもよりも声に棘があるのは、それだけ危うい橋を渡りかけたからだろう。
ユリウスのサーヴァントは、最後の瞬間まで、俺を殺そうとしていたはずだ。
その際戦わなければならないのは、俺ではなく、アーチャーの方なのだ。息を抜けない緊張に、彼は気で気がなかったはずだ。机と椅子を組んで作った座に体重を預ける彼の姿は、アリーナを探索したあとよりも疲れきってみえた。
「君が西欧財閥を敵視していることも、そのために一回戦からいつかは戦うであろう彼らの情報を集めていたことも、常に傍にいた私はよく知っている——だからこそ、だ。あのような自暴自棄は褒められない」
「悪かった、アーチャー」
「……ずいぶんと素直だな」
目を丸くするアーチャーに、俺はもう一度「悪かった」と繰り返す。追い求めてきた敵とついに巡り合い気が逸っていたことを、アーチャーの声に自覚してしまったから。
辛辣な彼の言葉は、そうであるが故に優しかった。
彼が本当に俺を慮って言ってくれているのだと、短い付き合いだとしても充分にわかった。
命の危機を、共に一度くぐり抜けているのだから。
そして、次が、三度目だ。
「やるのなら、誰にも邪魔の入らない七日目まで待つべきだった。たとえあそこでユリウスをいなせたとしても、ペナルティを負ったら勝てる勝負も勝てない——だろ、アーチャー？」
「わかっているのならば、これ以上は口をつぐむとしよう。それで——この勝負、マスターはどう見る？」
「……正直、勝機は薄い」
見栄をはってもしかたがなかった。率直に答えるとアーチャーは沈黙を返すが、俺は構わず言葉を続けた。
「レオナルドは最強のマスターで、セイバーは最強のサーヴァントだ。情報は開示されているが、それでも分がいいとは言えない」
……分がいいかどうかで言えば、暗殺の方が幾分かましなのは確かだ。西欧財閥を倒すという観点だけで言うなら、令呪を使わせるか、ユリウスを相打ちにでも持ち込めば、同じ目的を持つ遠坂が有利になる。
でも俺は、そうしなかった。
ユリウスがペナルティを恐れず魔術師殺しをするように、そうした方がいいと理性は言うのに。
「……なあ、アーチャー。俺とユリウスの、どこが違うんだろうな」
もてあます心が出口を求め、アーチャーへと問いかける。彼は皮肉を挟むことのなく、身を乗り出して俺の言葉を聞いてくれる。
「命を捨ててでも、西欧財閥を倒したかった。そのためなら、死んでも良かった。そのために、殺してきた。そのはずなのに——」
負けて、死んでも良かったはずなのに。
そうすれば、楽になれるはずなのに。
なのに、どうして。
それ以上言葉を紡げず、うつむく俺に対し——けれど、アーチャーは、明瞭と、俺を見つめ、皮肉げな笑みもなく、初めて見せる真剣さをもって彼は言う。
「その答えを、君はもう知っているはずだ」

「…………」
「正義のために命を捨てて戦った英霊がいた。正義のためにという理由で、誰もを殺した英霊がいた。正義の味方として、弱きものを守り……最後には、その弱きものたちに討たれた英霊が、いた」
それが誰をさすのか——言わずとも、わかる。
名前をなくすほどに戦った、正義の味方。
大切なパートナーは、俺を見つめていた。
「——オレと君は、似ていても、違うはずだ」
私、ではなく、オレ、と。
自分のことをそう呼んで、彼は言った。
「君の願いは、守ることでも殺すことでもないのだと、彼女との会話の中で思い出しているように私には見えたがね」
「そうか……そうだよな、アーチャー」
「それに、だ」
言って、アーチャーは椅子から立ち上がる。口元に皮肉げな笑みを浮かべ、俺の傍まで歩み寄ると、まるで子供でも相手にするかのように人の頭を無造作に撫でた。何をする、と言い返すよりも、笑うアーチャーが言葉をつぐ方が早かった。
「勝機は薄いといったな、マスター。その言葉、君が願うのならば、私が覆してやろう。最強のマスター？ 最強のサーヴァント？ 結構。だが——」
俺を撫でたまま、アーチャーは笑う。
正義の味方であろうとした英霊。
弱きのために、いつだって強きに立ち向かって言った彼は、何でもないことのように言うのだった。
「——倒してしまっても構わないだろう？」

7

いいの？ と彼女は首を傾げた。
「いいんだよ。ほら、それ溶けるぞ」

「…………」

レオナルドの姿を俺の視線から遮るように、黒い影が横から割り込んできた。どこにいたのか気配すら感じさせなかったくせに、目の当たりにすると禍々しい印象に吐き気すら覚える。

そいつの名前を、俺は知っていた。

どちらかといえば――俺は、レオナルドや遠坂凛よりも、こいつの方が立ち位置として近いのだから。

「ユリウス・B　ハーヴェイ……」

「――殺しておくか」

それは、会話ではなかった。俺を視認すると同時に、自己の決定を背後のサーヴァントへと告げるかのようなユリウスの呟き。目の前に立つ相手を、ただの標的としてしか見ていない目つき。

人のことは言えないな、と背後のアーチャーの緊張を感じ取りながら、内心で呟く。

ユリウス。ハーウェイの黒蠍。暗殺という、最も単純かつ暴力的な方法で敵を排除してきた男。もし彼がいなければ、彼が得意とする方法で、俺もまたレオナルドを排除していただろう。西欧財閥に抗するレジスタンス活動の中で、彼と同じことをしなかったわけじゃないのだから。

やるのなら、やるだけだ。

けれど。

「……ユリウス。あんたは、何のために聖杯戦争に参加したんだ」

俺がしたのは――アーチャーに命令を出すことではなく、彼へと問いかけることだった。

敵に話しかけられるとは思わなかったのか、彼が怪訝そうに眉を顰める。それもそうだ、問いかけた俺の方でさえ違和感を覚えているくらいだ。

こんなのは、俺のやり方じゃない。

こんな――殺す相手を知ろうとするのは、俺じゃなくて、友人のやり方だ。

あいつと出会わなければ……あいつと交わした言葉がなければ、俺はこんなことは思わなかった。

俺と似たような立ち位置の彼は――いったい何のために、聖杯戦争へと参加したのだろう、と。

俺の発言の真意を推し量っていたユリウスは、やがて裏が何もないと判断したのか、

「何のため？　レオを聖杯のもとまで、無事に送り届けること――それが俺の目的だ」

迷いのない口調で、そう言った。

考えるまでもない、そのためだけに生きているのだという言葉。勝つためではなく、レオナルドを王にするために、ユリウスはここにいる。それは、

「初めから、あんたは優勝なんて考えてないんだな――負けて死ぬのを前提で、参加したのか」

「レオの勝利が、俺の勝利だ」

言葉に、どこまでも迷いはない。自身の死にすら頓着しない覚悟。けれど。

……本当に？

心のどこかで囁く声がする。俺を見つめるあいつの瞳が、そんな疑問を問いかけてくる。

でも、俺はあいつじゃない。それ以上、ユリウスに対して何かを問いかけることはできない。俺が何も言わずにいると、気がそがれた、とユリウスもまた踵を返し、レオナルドの後

そして同じように――NPCにしか思えない自分自身の死に、俺は頓着しなかった。

アーチャーの言葉は正しい。俺は、いつ死んでもいいと思って、ずっと戦ってきた。死んでしまえば楽になれるとさえ、心のどこかでは思っていた。テロリストまがいの活動を繰り返し、それでも西欧財閥との戦いは終わらず、勝ち目はなく、ただただ目の前の敵を殺し続け、挙句の果てに、 発逆転を狙って聖杯戦争なんてものに飛びこむ始末だ。

どうして、こうなったのだろう。

俺は。

俺は、ただ――

「……悪かった。こんな話聞かせてさ」

迷い始めた思考を、俺は、無理やりに断ちきった。それ以上は考えなかった。それ以上考えてしまえば、俺はきっと、崩れてしまう。

俺は、きっと……彼女ほどに強くはないのだ。

長々とした力のない言葉に、彼女はぶんぶんと勢いよく首を横に振った。そんなことはない、と彼女は言う。話してくれてありがとう、とも。

……彼女は、ずっとこうなのかもしれない。

俺の話を聞いたように、慎二や、ダン卿の身の上も同じように聞いたのかもしれない。サーヴァントの真名を調べるだけではなく、何を願い、どうして戦うのか、相手のマスターについてこと調べるのだろう。

自身がそれを持っていないからこそ。

そして、相手のことを理解した上で、戦い――勝つのかもしれない。

それは、もしかしたら。

月に集った魔術師たちの中で、 番強い在り方なのかもしれないと、俺はこのとき初めて思った。

何も持たない彼女だからこそ。

全てを手に入れるのかもしれない。

そんな相手と戦って負けるのならば、俺もまた、悔いなく逝けるのだろうか――

「このまま勝ち進むと、いつか、おまえとやる日も来るんだろうな。できれば避けたいが……そのときが来たら容赦しないぜ」

いつかに問いかけた言葉を、今度は、問いではなく、はっきりと言い切る形で彼女へと伝えた。唐突とも言える言葉に、彼女は目を丸くして、

それから、笑った。

嬉しそうに微笑んで、彼女は言う。

――望むところだ。

俺もまた、笑った。

「はっはっは、いい返事だ。こういうのを戦友って言うのかね……いや、強敵と書いて「とも」か――」

それこそが聖杯に望む願いであるかのように、俺は笑って言い、彼女もまた笑っていた。こんなふうに笑ったのは、生まれて初めてかもしれない。殺すことを目指すのではなく、純粋に戦いたいと願うのも。

言いようのない、奇妙な感慨が胸を満たす。

それを、俺は、悪くはないと思ったのだ。

†

けれど、願いが叶うことはない。

「…………」

三回戦の対戦相手。一階掲示板に張り出された名前は、最も憎むべき相手にして、おそらくはこの聖杯戦争で最強の男。西欧財閥の全てを手にする、王になることを約束された少年。

彼を殺すために、俺は生きてきた。

傍でアーチャーが俺を気遣うように見ていることにも気づかず、掲示板を注視し続ける。けれど、いくら見ても、そこに書かれた名前は変わらない。震える声で、俺は、その名前を読み上げる。

「――レオナルド B ハーウェイ」

最後の戦いが、始まる。

6 ◆◆◆◆◆◆

支配があった。

1900年代に起きた事件以来、人類はどうしようもない袋小路に行きあたった。物質や情報、人間に至るまで何もかもを管理することで平和をもたらしたのは、西欧財閥と呼ばれる組織だった。管理されたユートピア、閉塞した何も進歩しない世界。それを幸福と思うか、緩慢な自殺と思うかは人次第だ。

どちらにせよ2030年代の現在――世界は、西欧財閥の支配下にある。

そして、世界を支配する王が、ここにいる。

「良い戦いにしましょう」

レオナルド B ハーウェイは対戦相手である俺に向かって、爽やかにそう言った。こちらのむきだしの殺意に気づいていないはずがないのに、わずかなりとも臆することがない。隣には白銀鎧のサーヴァント、セイバーを隠すことなく顕現させている。彼は真名すら隠そうとはしなかった。

あまりにも堂々とした、王の姿。

「…………」

俺が何も答えずにいると、彼は気を悪くした風もなく、柔らかに微笑んで踵を返した。背を見せることを躊躇いもせず、廊下の向こうへと去ってゆく。

その背を、俺は睨みつける。

――最も手っ取り早い方法は、今この場で殺してしまうことだ。レオナルドのセイバーに気づかれるより早く、初撃で息の根を断つ。ペナルティもルールも関係がない、彼を殺すためだけに聖杯戦争に参加したのだから。

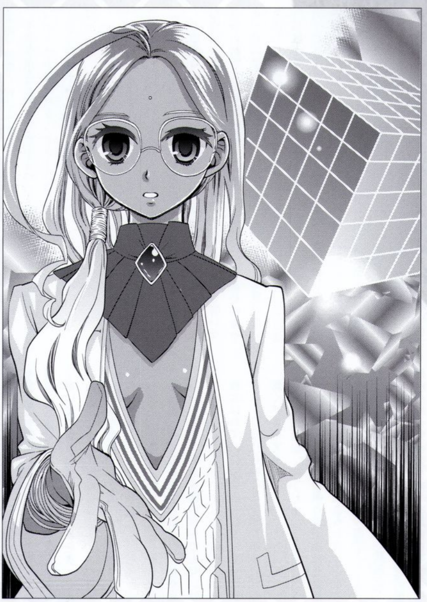
聖杯を手に入れずとも、それだけで終わる。

そうしないのは――

「よお、飯食い行こうぜ」
本当の友人であるかのように。

5 ◆◆◆◆◆

一回戦が終わり——今度は、驚きはしなかった。
「はは、やっぱりおまえも勝ち進んできたな」
不思議と、確信があった。一回戦を勝ち抜いたならば、また彼女と教室で再会することになるだろう、と。最も弱いながら一回戦を勝ち抜いた友人は、一回戦で負けることはないと、心のどこかで信じていた。いや、それとも——負けないでほしいと、願っていただけなのかもしれない。
どちらにせよ、俺たちは再会した。
「……こりゃ、いよいよ、おまえと当たる覚悟をしないといけないかもな」
2-Aの教室には、俺と彼女の姿しかない。慎二も、遠坂と戦ったやつも、もう教室のどこにもいなかった。一人きりの教室で、誰のとも知れない机に腰掛けて、俺は彼女と向かい合う。
彼女の雰囲気に変化はない。一回戦を終えた今も、相変わらず魔術師には見えないし、まだ戦うことの意味に迷っている気配がある。……逆に言えば、それでも一人の魔術師を破った、ということなのだが。
ずっと、気になってはいた。
こんなにも魔術師然としていない彼女が、いったい聖杯に如何なる望みを抱いているのか。どうして、彼女は迷いながらも戦い続けることができるのか。
一回戦が終わって、気が緩んでいたのかもしれない。
「なぁ——なんで聖杯戦争なんかに参加したんだ?」
よせばいいのに、聞いてしまった。聞くべきではないと理性ではわかっていた。いつかは殺し合いになる相手の願いを知ったところで戦いづらくなるだけだ。
俺の問いかけに、彼女は眉根を寄せて、両手を胸の前で組んだ。明らかに悩みこんでいる表情。答えづらいのも当然だ、言いたくないならいいよ——そう言おうとして、けれど、彼女が口を開く方が早かった。
——わからない。
「……わからないって、どういうことだよ?」
思わず、身を乗り出す。彼女の身体が近づき、ほのかに甘い匂いがして、ああ虚構の世界でも匂いはあるんだな、と今さらのように思う。
彼女はわずかに頬を赤くして、なぜだか恥ずかしそうにしながら、自分自身のことを語り始めた。
驚くべき事実を。
「………」
全てを聞き終わったあとで、かける言葉は見つからなかった。記憶の喪失。願いどころか自分がどこの誰かもわからないままに彼女は戦っていたのだ。
日常だ、なんて、とんでもない欺瞞だ。
ある意味では、彼女が一番の異常だ。願いも、戦う理由もわからず、サーヴァントの霊格を著しく損ないながらも、回戦と一回戦をくぐり抜けたというのだから。何よりも彼女は、それを当たり前のこととして受け入れ、受けとめている。足を止めることなく、前に進んでいる。
迷いながら。自分の正体を探りながら。戦う理由を考えながら、戦い続けている。
「凄いな」
素直な言葉が、口から出た。
どうして褒められたのかわからず、彼女は首を傾げた。長い髪が流れる。前髪の向こうにある瞳は揺らぐことなくまっすぐに俺を見ている。
俺には——そんな目はできない。
彼女の瞳に映る、幼い自分自身の姿を見るだけで、目を逸らしたくなってしまう。かつて、俺は夢を持っていたはずなのに、それを、今では失ってしまっていることを嫌でも自覚させられるから。
夢。
彼女の瞳に、俺は、失くした夢を見てしまう。
「——夢があったんだ」
気づけば。俺は何を言われるでもなく話し始めていた。彼女が自分自身について語ったように、俺もまた、俺自身に語らなければならないのだと、彼女の瞳が乞うているような気がしたからだ。
「俺は……元々は、西欧財閥側で生まれたんだ。何の苦痛もない、生存を約束された、安定した世界だった。誰も不満なんて言っていなかった」
いや、それは言い訳でしかない。
本当は、ただ——誰かに、聞いてほしかったのかもしれない。彼女に。あるいは、セラフそのものに。たとえカスタムアバターを使えなくても、俺という人間が、ここにいることを。叶えたい願いがあったのだということを。
「でも——気づいちまったんだ。誰も、笑っていないんだってことに。俺も、あいつらも、みんな、同じような貌をして……個性のない、NPCみたいで」
彼女は、口を挟まない。
目を逸らさず、俺の言葉に、耳を傾けてくれる。
そのことが、何よりも有難かった。
「……わからなくなったんだ。俺が、本当にそこにいて、生きているのか。だから俺は、西欧財閥のもとから、レジスタンス側に移ったんだ。それでも、世界はどうしようもないほどに行き詰っていて……」
笑顔のない、行き詰った未来のない西欧財閥の庇護下から、明日死ぬかもしれない、勝ち目のない戦いを続けるレジスタンスのもとへ。そこにも、安寧も笑顔はなかった。
凍りついた心は、人を殺すことを躊躇わなかった。NPCを殺すことを躊躇うはずがない。



そいつが勝ち残れば、いつかは戦うのだから。
「お兄ちゃんも、ありすと遊んでくれる？」
……そういう趣味はない。
「信じずとも我が神は救うことだろう！」
……信じたことも、救われたこともない。
「全てを守ろうとしたものも、全てを殺そうとしたものも、全てを救おうとしたものも、中途で果てた。その先には、何が待つのだろうね？」
……知るか。
幽霊のように、校舎の中を歩き回る。誰もが、魔術として願いを抱き、聖杯を求めている。
最後に勝つのは、ただ　組だけ。
そのことを、話せば話すほどに、調べれば調べるほどに、嫌気がさすほどに実感してしまう。最悪なのは、嫌気を感じながらも、身体は愚直に動いているという事実だ。敵を倒すための情報を、西欧財閥（せいおうざいばつ）を倒すための情報を。殺すための手を、考え続けている。
目的を達成するために創られたプログラムのように。
「星は全てを知っています」
三階廊下の突き当たりで星占いをしていた少女は、俺が話しかけるとそんなことを口にした。浅黒い肌をした、白い服の少女。
「全てって……この戦争で誰が勝つのか、とかもか」
「ムーンセルが記録に基づく演算を行っているならば、この聖杯戦争（せいはいせんそう）の行く末すらも、そう、今この瞬間にも試算しているのでしょう」
「誰が勝つのか、初めから決まっているのか」
「いいえ。誰もが勝ち得る、全てのパターンを総浚（そうざら）いしているのです。そのうち、どのパターンを私たちが選ぶのかが決まっていないだけで」
西欧財閥（せいおうざいばつ）には渡すことは師の命により防がねばなりませんが、と彼女は最後につけくわえた。
記録し、演算するムーンセル。
……誰が勝とうが、ムーンセルには関係がないのだろうか。
勝つことに、意味はあるのか、それともないのか。その過程にこそ意味があるのか。
あるいは、何もないのか。
虚構。何もかもが虚構。学校生活の殻を維持するためのNPCと、聖杯戦争（せいはいせんそう）を維持するための魔術師の、どこに違いがあるというのだろう。何もかもが虚構だというのなら、俺たちもまた、NPCでしかないんじゃないのか。答えのない迷いが脳を射す。
……初めは、こうじゃなかったはずなんだ。
始まりは、違ったはずなんだ。
どうして、こんなことを考えてしまうのだろう——悩むことなく倒すのが、俺の戦い方なのではなかったのか。戦う前に悩むなんて、なかったはずなのに。幼くなったアバターの見かけに、心まで影響されたのか。
それとも。

——彼女に、影響されたのかもしれない。

廊下の反対側、見知った姿にそんなことを思った。
彼女だけが、日常の気配をまとっていたから。
虚構だらけの世界で、彼女だけが、本物のように笑っていたから。
彼女はこちらの姿を認識すると同時に、笑みを浮かべてぱたぱたと駆けよってきた。俺は軽く手をあげ、友人と設定された彼女へと話しかけるのだった。
聖杯戦争（せいはいせんそう）と、まったく関係のない言葉を。

もっとも、何もかもがそんな調子であったわけでもない。むしろ彼女こそが例外であり、虚ろな冷たさこそが真に学校を支配していた。願いを抱き、生き残りをかけた戦争こそがここの本質なのだ。

たとえば。

4◆◆◆◆

「協力する気はないわよ」

　階廊下。階段の正面、アリーナと保健室の両方を見渡せる位置に陣取っていた彼女は、こちらが声をかけるなりばっさりとそう言った。

　制服すら着ていないカスタムアバター。リアルボディと大差ない姿を隠すことなくさらす彼女は、世界有数の実力を持つ数少ない五大属性の魔術師だった。知名度も実力も雲泥の差。少なくとも、西欧財閥に敵するもので彼女の名前を――遠坂凛を知らないものなどいない。

「だろうな。応挨拶をと思っただけだ」

「西欧財閥が敵、といっても貴方と私じゃ立場が違う。クライアントが違うっていうのもあるけど……私はあくまでもビジネス。でも、貴方は違うでしょ。回戦から当たるでもないのに王の情報を集めているのは、彼を殺すため？」

「…………」

　返す言葉は口から零れ出ない。そのことが何よりもの返答になってしまった。

　こちらのことを知っていた、ということに驚きはない。彼女くらいならば、聖杯戦争の参加者全てをチェックしていてもおかしくはないだろう。ただ、噂どおりに怖ろしい女だ、と感嘆するだけだ。

　わずかな会話と情報で、遠坂凛は断言してみせた。情報が全てを決める聖杯戦争で、彼女の推察力は何よりもの武器になる。

　黙り込む俺に対し、遠坂凛は溜息を吐き、

「何より余計な贅肉を抱えて弱みをつくる気はないの。勝ち残るのは、たったの　人なんだから」

　言って、彼女はちらりと視線を奥へと走らせた。その先にいるのは、廊下で話しこむ　組のカップル。

　女の方はやたらと明るいが、男の方は思い詰めた表情をしている……手をとりあう一人が、一回戦で戦う運命にあることを、情報に聡いものならば既に知っている。

　七日後には、どちらか片方が消えている。

　あるいは両方が。

　戦わずに負ける、という選択肢もセラフには用意されているのだから。現実世界と同じように。

「トーナメントに恣意性がないとも言い切れないし。必要なのは、最初から最後まで自分で勝ちぬける力よ」

「恣意性って……誰かが聖杯戦争を仕組んでるっていうのか？」

　――西欧財閥が？

　目で問いかけると、遠坂は首を横に振った。

「確証のない言葉は口にしないわ。どのみち、私がやることにかわりはないもの」

　今度は、彼女が目で語る番だった。すなわち、

　――戦って勝つだけよ。相手が貴方でも同じ。

　迷いのない、戦士の瞳。それこそが、聖杯戦争で勝ち残るために必要なものであるのは間違いがない。迷っていては、勝つことはできない。

　だとすれば、俺は――

　言葉に詰まる俺の前で、遠坂凛が踵を返して立ち去ってゆく。別れの言葉もなければ、振り返ることも待たなかった。

†

　情報。

　それこそが聖杯戦争の勝負を決める。与えられた七日間のモラトリアムは、戦う覚悟を決める猶予でも学校生活を送るためのものでもない、ただひたすらに対戦者の情報を掻き集めるための時間だ。

　それは俺も例外ではない。

　図書室を、校内を、アリーナを、アーチャーと共に歩く。勝つために。殺すために。偽物の身体で、偽物の世界を歩き通す。

　偽物。虚構。

　歩くごとに硬い感触を返す、冷たいリノリウムの床。窓ガラスの向こうには白線のひかれたグラウンドと、校門に隔てられた古きよき町並み。屋上へと昇れば、夕陽に照らされた町の姿がより鮮明に見えることだろう。

　何もかもが本物以上に本物で、だからこそこれが虚構でしかないのだと突き付けてくる。立派なのは外側だけで、中身はがらんどうだ。

　まるで、俺のようだ。

　あるいは、西欧財閥に支配された地上の世界か。

　考え込みながらも、足はひとりでに校舎の中を歩く。　回戦が終わったとはいえ生徒の数はちらほらと見かけるが、それもまた姿形だけだ。話しかけても、ろくな言葉は返ってこない。

「聖杯戦争の最中に友達ごっこは余裕ね」

　……その通りだ。

「アリーナをくまなく探索していたら、相手の落し物を見つけたよ。これで真名がわかるかもな」

　……それこそが必要だ。

「むやみに近づかないでもらえるか。キミが　回戦を勝ち抜いたマスターであるならなおさらだ。ここでは自身以外は全て、排除すべき目標でしかないのだからな」

　……おまえが正しいな。

　学校の形をとっているだけだ。日常の姿をしているだけだ。内側に詰まっているのは凝縮された生と死。授業の代わりに行われるのは聖杯を巡る殺しあいで、生徒たちはNPCか魔術師だけ。交わされる言葉は交流ではなくただの牽制でしかない。

ければ、今の少女の声が、彼女のサーヴァントの声、ということになる。
　少し、羨ましい。
　余の奏者（マスター）、と高らかに放った声には、まぎれもない喜びがあった。このサーヴァントは、彼女に仕えることを良しとし、誇っている。そのことが、ただの一言でも理解できてしまった。
　後ろの皮肉屋には考えられない態度だ。
　思考が、顔に出ていたのかもしれない。そっちはどうなの？と彼女が食べる手を止めて問うてくる。意外な洞察力に感心しつつも、

「サーヴァントとの仲？　うーん……俺はそこそこ、上手くやってると思うけどな。というか、仲たがいしてて勝てるような、甘い戦いでもないだろ？」
　そのサーヴァントのちりちりとした視線を後頭部のあたりに感じるが無視。『ナンパしてて勝てる甘い戦いなのか』という皮肉が聞こえる気もするが、これも情報収集の一環だ、と言い聞かせることにする。
　あながち、嘘でもない。
　聖杯戦争（せいはいせんそう）がトーナメント形式である以上、お互い勝ち進めば、いつかは戦うことになるのだから。
　……そのことを、こいつは理解しているのだろうか。

　両手で包むようにタンブラーを持ち、小さく口をすぼめてストローを吸う彼女へと、俺は身を乗り出して小声で訊ねた。
「なあ、俺と当たったらおまえはどうする？」
　濃いグレーの瞳が、間近で、俺を見つめている。
　俺のものとは思えない、幼さの残る顔。
　彼女は、その顔から視線を逸らすことなく答えた。

　　　　――何言ってるんだよ、親友。

　その、あまりにも唐突な――それでいて、自らの言葉をまったく疑っていない彼女に対し、俺は答えるよりも先に顔を逸らしてしまった。
「……とりあえず、当たらないことを祈っておくとしようかね」
　それ以上彼女の瞳を直視していれば、何を口走ってしまうかわからなかったからだ。
　親友、だなんて。
　そんな言葉を言われたのは、生まれて初めてだったからだ――ここが虚構の世界で、設定上の友人だとしてもなお、その言葉は不思議な響きを孕んでいた。
　どうして、彼女はこんなにも真っ直ぐに言葉を吐くことができるのだろう。
　友達と呼ぶことすら戸惑っている俺を、彼女は親友と呼ぶ。他の誰かに言われたのなら、俺は一笑に付したことだろう。けれど、彼女の口から言われると、不思議とそれを受け入れることができた。
　胸の内を、奇妙な感慨が満たす。
　聖杯戦争（せいはいせんそう）のこと、魔術師を殺すためにここにいるという現状を、一瞬忘れてしまうほどに。
　けれど、一瞬はすぐに過ぎ去る。
　幸せそうに食べる彼女の顔を見ながらも、俺は考えてしまうのだ。
　こいつと当たったら俺はどうするのだろう――？

「西欧財閥に対してって意味じゃあ間違ってないが……仕方ないだろ、それが　番勝利に近いんだ」

実際、　回戦の相手は実力だけなら拮抗していた。勝敗をわけたのは、彼は殺すのを迷っていて、俺は迷わず　線を踏み越えたというそれだけの違いだ。

最後の　線を躊躇わずに越えること。それが、レジスタンスの中で俺がやってこれた理由に他ならない。そしてそれは、聖杯戦争でも同じだ。英霊たちは迷わないが――魔術師はときに迷うのだから。

「でも、意外だな。そういうことを言うタイプには見えなかった」

「……これはオレの老婆心でしかないな」

苦虫を噛み潰した顔でアーチャーは言う。その言葉に含まれた意味に俺は気づくことなく、

「　応頭に留めとく。それより、次は二回戦だ。情報を集めないとな」

驚いた。

何に驚いたかといえば、驚くなどという新鮮な感情がまだ自分の中に残っていたことに。それから、その驚きが意外なことに悪くないと感じてしまっている自分に俺は驚いていた。

勝てるとは思っていなかった。

　回戦で有象無象のように消えてゆくと思っていた。

自身が、ではない。今目の前で熱心に携帯をチェックしている彼女が、だ。こちらが見ていることにも気づかず、端末に送られてきた情報を頭から読み返している。無防備な、あまりにも無防備すぎる姿。姿が見えないだけでサーヴァントが傍にいるのだとわかっていてなお、彼女が魔術師だと未だに信じられなかった。

「…………」

すぐ傍に立つ俺に気づきもしない彼女から視線を逸らす。

教室の中には他にも数人の生徒がいて――けれどその数は、明らかに　回戦のときよりも少なかった。賑やかに注目を集めていた慎二　のような、見知った顔も減っている。

当たり前だ。

聖杯戦争は、遊びじゃない。命をかけた本当の殺し合いなのだから。いや、ルールが存在し、対　の決闘形式をとっているだけまだマシだといえる。

昨日まで傍にいたやつがいなくなる。

明日がくるという保障はどこにもない。

そのことがわかっていない奴らは早々に退場し、一　回戦の始まった今、学園生活の名残はどこにもない。ぴりぴりとした緊張感だけが、虚ろな校舎の中を満たしている。

なぜって、ここに残っているということは、全員が見たのだから。

黒く電脳が焼かれて朽ちる、対戦相手の姿を。

誰もが理解している――次は自分の番なのだと。

……だというのに、どうしてこいつはこう呑気な雰囲気を全身から漂わせているのだろうか。もしかしたら実はNPCなのかもしれない。そう思い、

「よぉ、おまえも無事に勝ちぬいたんだな」

声をかけると、気の毒なくらいに驚かれた。

本当に気づいていなかったのだろう、幽霊にでも声をかけられたかのような反応だった。体がびくんとはね、ばっと顔をあげ、反動で携帯端末が手から滑り落ち、彼女はわたわたと両手を動かしてキャッチしようとするが間に合わず、

「――っと、」

床にぶつかる直前で、こちらの手が拾い上げた。

大きな目を丸くして、彼女はこちらを見ていた。

……驚くべき芸当をさらしたつもりはない。むしろ大慌てして取り落とした彼女の基礎能力が低すぎるだけで、それでどうやって　回戦を勝ったんだと思ったがさすがに口にするのもはばかれて、

「壊れはしないだろうけど、気をつけろよ」

携帯端末を掲げると、彼女は両手を広げて差し出してきた。こちらの方が背が高いせいで、若干上目遣いで見つめてくる。手渡されるのを待つ姿はどこか小動物的で、飼ったことはないけれど犬に餌をあげるとしたらこんな感じなんだろうかと思い、どうしてそんなことをしたのか、あとになって考えても、自分でもわからなかった。

　回戦を勝ち抜いたという事実に、興味がわいたのかもしれない。けれど、それ以外の何かに突き動かされるようにして、気づけば体は動いていた。手渡しかけた携帯端末が彼女の手に触れる直前で動きを止め、不思議そうにこちらを見つめる彼女の瞳を見据えて、俺は言う。

「――飯食いに行かないか」

サーヴァントの溜息を聞いた気がした。

†

学生食堂も校内と同様に人の姿はまばらだったが、売店の女性はNPCなので問題はない。聖杯戦争に残った魔術師が二名になっても、彼女は通常営業していることだろう。それどころか、この学校そのものが、その二名のために存在することになる。

「……豪勢なことだな」

自分に話しかけられたと思ったのか、そうかな、と彼女は相槌を打って首を傾げた。

確かに、そちらはそちらで豪勢だった。定食のような品揃えではあるのだが、食堂にこんなにもメニューがあったのか、と驚くほど多くの小皿におかずが盛られている。片隅に置かれたプリンは何かのジョークなのか。食べられればそれでいい、とパンを二つ頼んだこちらとは雲泥の差だった。

この細身のどこにこれだけのものが入るのか。

疑問に思うが、彼女は器用に箸を繰り、満面の笑みを浮かべて満遍なく口へと運んでいた。食べるためにここにきたのだ、といわんばかりの笑顔にかける言葉もなく、本体はアジア系なのか、と思う程度だ。

「幸せそうに、よく食べるもんだ」

「余の奏者だからな！　贅沢は誉れだ！」

誇らしげな声が応えた。

声は彼女の背後から聞こえたが、姿は見えない。幻聴でな

ということになる。

その事実がわかっていても、目の前でぽやんと笑う少女の姿に、こう想わざるを得なかった。

――こんなのが？

NPCかと勘違いしかねないほどの存在感のなさ。他の魔術師たちが持っている独特の気配――つまりは、己は魔術師であり、願いを叶えるためにここにいるのだ、という自負がいっさい感じられなかった。

殺そうと思えば、殺せそうだった。

サーヴァントが本当に傍にいるのだろうかと悩みながら、ひとまずは話しかけてみる。

「よう、予選でも同じクラスにいたんだけど、俺のことは覚えてるかい？」

「――――」

笑ってしまうくらい露骨に目が泳いだ。

彼女の瞳はあっちを向いてからこっちを向き、それからもう一度遠くを見て、何かを言いかけた口をまた閉じ、指で長く伸びた髪の先を弄り、それからやっと、

――もちろん！

なんて、清々しいくらいに良い笑顔を浮かべて、堂々とホラを吹いたのだった。あんまりにも堂々としているせいで、一瞬信じてしまいそうになる。

それで、思い出した。彼女が俺の『友人』であることを。

もちろん本当の、ではない――そもそも、友人と呼べる人間なんて俺にはいなかったが――学校生活を送る上で、セラフに設定されたというだけだ。

おそるおそるといったふうに返事を待つ彼女へ、俺はできるかぎり優しく言う。まがりなりにも聖杯戦争の参加者である以上そんな義理はないし、敵でしかないのだが――そうしてしまうだけの不思議な雰囲気が彼女にはあった。

「いや、無理するなって。みんな似たようなアバターを使ってアクセスしてるわけだしさ。遠坂や慎二みたいに、カスタムアバターを使える奴らは、相当腕がいいんだろうな」

俺の言葉に、彼女は納得したように微笑んで、それからぺこりと一礼して踵を返した。話は終わり、ということなのだろう――ぱたぱたと立ち去ってゆく足音。気配がわからなくなるほどに遠くのを確認してから、後ろに立っていた『彼』は姿を現して呟いた。

「殺伐としているだけかと思ったが。可愛げのあるマスターもいるものだな」

彼はずっとそこにいた。サーヴァントとは、常にマスターの傍にいるものなのだから。赤いコートに身を包んだ白髪の英霊へと、俺は話しかける。

「敵になったら倒すだけさ、いつも通りに……って、なんで笑ってるんだ、アーチャー」

こちらの指摘に、俺のサーヴァントは――アーチャーは微かな笑みを浮かべた口元を手でおさえ、

「なに、彼女と話す君の姿が年相応に見えたのでね」

「……似合わないのは、自分でもわかってる」

そうではないのだが、と肩を竦めるアーチャーをしり目に、俺は窓ガラスの前に立つ。そこに映っているのは、学生服に身を包んだ少年の姿。

……こんな『俺』を、俺は知らない。

顔自体は、今よりも幾分若いだけで俺自身のものだ。けれど、こんな服も、場所も、自分も、俺は知らない。

これが自分なのだと、信じることができない。

その理由は、単純だ。

「セラフにログインした時点で、『学生』という設定とアバターが与えられる。カスタムアバターを用いるほど技量があれば、本来の姿でうろつけるが――」

「君にはその力はない、と」

「そうだ」

素直に頷く。一部の連中のような、魔術師として際だった才能は俺にはない。それはどうしようもないことだ。それでも、代わりにできることはある。

才能はなくても、人は殺せるのだ。

「問題はない。私たちに必要なのは、姿形ではなく勝つことなのだから」

内心をくみ取ったようなアーチャーの言葉。もしかしたら、励まされているのかもしれない。

そうだな、と応え、俺は瞼を閉じる。窓ガラスに映った若い姿が消え、代わりに脳裏に浮かぶのは、瞼に焼きついて離れない始まりの光景。

――管理された社会。灰色の世界。終わりもなければ未来もない、行き詰った楽園。同じような貌で流離う大人たちと、その在り方を見つめる子供たち。

瞼を開けた。

窓ガラスに映るのは、若い自身の姿と、そんな俺を見つめる赤いサーヴァントの姿。振り返り、彼の瞳を見つめ返して、俺は告げる。

「――勝つぞ、アーチャー。願いを叶えるために」

そして、聖杯を巡る一回戦が始まった。

3 ◆◆◆

「君の戦い方は、非常に危ういな」

一回戦を勝ち抜いた俺を待っていたのは、激励ではなくアーチャーの叱咤だった。マイルームの簡素な椅子の上、眉尻を寄せて、彼は見咎めるような目つきで俺を見た。

そんな目で見られても困る。俺としては、いつも通りにやっただけなんだから。

「勝ったんだから、いいだろ？」

「君は勝ったのではない。殺しただけだ」

何が違う、と問うと、アーチャーは溜息を吐き、

「相打ち覚悟ならまだしも、相打ち前提の自己を省みない戦い方とはな。これで服薬まで始めた日にはアサシンへと一直線だな」

1 ◆

――勝敗は決した。

赤い背中は最後まで崩れることはなかった。絶望的な戦いだと理解していたはずなのに、かの英雄は最後まで退くことなく、敵に背中を向けることはなかった。

赤色の外套が決着にたなびく。

彼の背中に思う。きっと誰もが、同じような思いで彼の背中を見てきたのだろう。正義の味方、なんて滅茶苦茶な在り方を貫いた彼は、いつだって自分のためではなく、守るべき何かのために戦ったのだから。

俺とは違う。俺はただ、無為な殺人を重ねていただけだ。だから、もしも俺にとっても、この聖杯戦争が地上での戦いと意味が異なるとするならば、それは彼のおかげで――負けたとしても、彼に感謝の言葉を捧げたい気持ちすらあった。

崩れ落ちる。

彼は倒れない。正義の味方は倒れない。だから倒れるのは俺の方。敗北を受け入れた身体が崩れ落ちる。聖杯に用意された偽物の容物。接続された電脳を焼くほどに強力なプロトコルが、自身の身体を黒く塗りつぶすのを、俺は他人事のように見つめている――電脳の死が、本体の死に直結すると知っていてもなお、この体が自らのものだと実感が湧かない。

なぜって――こんなものを、俺は知らなかったから。

倒れ伏し、起き上がれない男子学生のボディ。どこにでもいそうな制服姿。幼さの抜けきれない顔立ち。

そんなものを、俺は知らない。

知らなかった、はずなんだ。

「…………ぁ、」

人の形を失いつつある俺は何かを言おうとして、けれど言葉は形にならない。視界と意識に灰色のノイズが走る。雑音に耳が潰される。混濁していく意識が、走馬灯のように過去を呼び起こす。

レジスタンスでの活動。血に染まった両手。目的を見失い、凍りついた心に突き動かされるままに人を殺し続けた日々。明滅する信号のように、俺の意識は虚ろに過去と現在を交差する。

敵は、振り返らなかった。

片方だけ残った瞳が見据えるのは、敗北してなお倒れることのないアーチャーの赤い背中と、その向こうに見える勝者の姿。向こう側とこちら側を区切るのは、電子の赤い壁。聖杯戦争の終わりを告げる越えることのできない壁だ。

……また、砂嵐が脳髄を襲う。もはや痛みすら感じない。意識は更に古く、西欧財閥に身を置いていた頃にまで飛ぶ。血に汚れていない、けれど何も掴まない手。平和という名前の地獄。誰も笑っていない世界で、どこにも行くことのできない、迷子のような幼い俺自身の姿。電子の壁の向こうに背を見せるのは、その世界の王となる少年だ。

声は届く。

何かを言うことはできる。勝った彼に。何でもいい。敗北を祈る呪詛でもありったけの皮肉でもいい、彼を倒すそのためだけに聖杯戦争に参加したのだから、たとえ負けたのだとしても言うべき言葉はあるはずだ。

あるはずなんだ。

――何言ってるんだよ、親友。

だというのに。

ぼろぼろと崩れている電脳に浮かぶのは、殺しても飽き足らない憎い敵の姿でも、敗北への後悔でも、ましてや死への畏れでもなかった。

最期に浮かぶのは、一人の少女の姿。

西欧財閥の王でもなければレジスタンスの旗印でもない、何の変哲もない少女だった。特別強かったわけでもない、それどころか聖杯戦争の参加者では一番弱いのではないかと思えるほどに頼りのない、一回戦で負けることを誰もが疑わなかった少女。

記憶を失い、

迷いながら、

それでも戦うことを選んだ――友人。

偽りの学校で、偽りの身体でできた、偽りの友人。ムーンセルに友人だと設定されただけの、ただそれだけの、それだけのはずだった相手。

思う。俺はここでお終いだけれど。聖杯戦争を勝ち抜くとしたら、俺を倒した彼ではなく、それ以外の誰でもなく、きっと彼女に違いないと。なぜなら――

「……は、は――」

何もかもが色を失う中で、

彼女との想い出だけが、色鮮やかに蘇って。

偽りの電脳が朽ちてゆく。

偽りに満ちた世界が崩れてゆく。

俺という存在が消えてゆく。

その、最後の一瞬で。

俺は。

俺は、笑って――

――幸せな日々を、幻視した。

2 ◆

何かの罠だと思った。

仮にも聖杯戦争なのだ。願いを叶える万能器、ムーンセルオートマトンを巡り、虚構世界SE.RA.PHを舞台にした魔術師同士の殺し合い。ここにいるということは最低でもA級ハッカー以上であり、あの悪質極まりない予選を突破してきた

※小説　コミックはこちらよりお読みください